Paryiが全力で教える
「髪」の描き方
ヘアスタイルにこだわる作画流儀
HOW TO DRAW HAIR
キャラデザの
髪
神技をまるごと明かす!
髪作画の基本が一気にわかる!
毛の捉え方
線画
立体感
束感
毛先
髪型
塗り
アレンジ・演出・構図がつかめる!
編み
アイテム
動き
柔らかさ
色気
視線誘導
三大
ダウンロード特典
カバーイラストの
メイキング動画
カバーイラストの
CLIPデータ
髪塗りに役立つ
カスタムブラシ
(CLIP STUDIO PAINT PRO/EX用)

Paryiが全力で教える

#「髪」の描き方

Paryi 著

HOW TO DRAW HAIR

ヘアスタイルにこだわる作画流儀

SB Creative

特典について

本書の購入特典のイラストファイル、ブラシファイルなどは、本書のサポートページで配布しています。詳しくは、p.141をご確認ください。また、メイキング動画についてはp.149で紹介しています。

本書サポートページ　https://isbn2.sbcr.jp/07166/

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の際の注意点

- ご質問はWebページからのお問い合わせ、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

本書サポートページの「お問い合わせ」→「書籍の内容について」をクリックするとフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係

■「CLIP STUDIO PAINT」は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。最新のバージョンは Windows/macOS 版が「1.10.12」(2021 年 6 月現在)となっております。

■本書内に記載されている会社名、商品名、製品名などは一般に各社の登録商標または商標です。本書中では®、™マークは明記しておりません。

■本書の出版にあたっては正確な記述に努めましたが、本書の内容に基づく運用結果について、著者およびSBクリエイティブ株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

はじめに

本書『Paryiが全力で教える「髪」の描き方』をお手にとっていただき、誠にありがとうございます。

髪の毛は、私自身手癖で描いていることが多いのですが、さまざまな方々の描き方を深く観察してみると人によって髪の毛の解釈や描き方が違うのがとても面白いと感じています。
髪の毛とひとことで言っても、動き、シルエット、構図埋めなどに使える万能なモチーフで、キャラクターデザインの印象にも強く関わる部分です。さまざまな髪型と、絵柄やキャラクターの性格をどう合わせるかも多様であるため、そういった表現の広さも魅力のひとつです。

そんな髪の毛は、人体の中でも顔の次に情報量が多く描き込みも増えやすい箇所になります。髪の毛は、イラストにするうえでどう省略し、どうバレないウソついて可愛く仕上げるのかがとても難しい部分なのです。
また、現実世界でオシャレと言われる女の子の髪型と、魅力的なキャラクターの髪型では考え方が異なる部分もあります。キャラクターイラストでは、どれくらいデフォルメするか、リアルにするか、タッチをどうするのか（アニメや少女マンガ風等）によっても表現方法はさまざまです。描き手の数だけ考え方や手癖があり、それはとても素晴らしいことだと私は思います。

本書は、初心者の方でも可愛く髪の毛が描けるように初歩的なことを中心に解説しました。「なぜそこにその髪の毛があるのか」「どうやったら違和感のない髪の毛になるのか」といった、髪の毛を描くときに必要な知識を学ぶための一冊です。少しでも私の考え方を理解していただければと思い執筆しています。
髪の毛を描くことに慣れてきたら、紹介しているテクニックの組み合わせで相乗効果が生まれることもあるので、たくさん組み合わせてみてください。

また、髪の毛ならではの柔らかく自然な線を描くために、ラフを半分ほど無視して描く方法も紹介しています。描いている途中に「ここはアクセントを加えたほうが可愛いのでは？」といった新たな考えが生まれる重要なテクニックです。

顔が可愛くなくても髪の毛があれば可愛く誤魔化せるのが髪の毛の強みですが、可愛い顔に髪の毛をプラスすれば鬼に金棒という考え方が持論でもあります。顔のみでも可愛いというのをとても大事にしており、本書では私なりの顔の描き方も解説しました。
さらに、棒人間を上手に使った体の描き方なども紹介しており、それに魅力的な髪の毛をプラスすれば無敵です。

私自身、さまざまな技法書のお世話になっており、技法書を出版することは夢のひとつでした。
私が思う髪の毛の魅力が少しでも伝われればと願っています。
本書を読んだ皆さまが髪の毛に対する知識を身につけ、見える世界が少しでも変化していただければとても嬉しく思います。

Paryi

本書の使い方

本書の構成

本書は、イラストレーター Paryi の、「髪」の描き方を解説しています。髪絵師としてこだわりにこだわりぬいて研究つくされた髪を魅力的に描く方法をたっぷりと詰め込んだ 1 冊です。

Chapter 1　基本の描き方

髪の毛にかかわる全般的な描き方を解説します。髪の毛の捉え方､魅力的に描くためのポイントなどをたっぷり取りそろえています。さらに、著者流の顔の描き方も紹介します。

Chapter2　髪型のアレンジ

ツインテールやポニーテールなどの髪型のアレンジ方法を解説します。さらに、獣耳や角などの人とは異なる要素、ヘアピンやマフラーなどのアイテムを使った際の描き方のポイントも取り上げています。

Chapter3　髪の毛を活かした演出

髪の毛を動かす演出方法から髪の毛を使った色気の出し方、発想を広げた髪の毛の使い方などをまとめています。

Chapter4　髪の毛で魅せる構図

髪の毛を使った視線誘導のテクニックや、髪の毛をメインに使った構図について実例を見ながら解説します。

Chapter5　髪の塗り方

髪の毛の塗り方のさまざまなパターンを解説します。色を塗るためのペイントソフトは「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX」を使います。動作確認は Windows 版で行っています。

特典について

本書には 3 つの特典がついています。カスタムブラシや CLIP データは CLIP STUDIO PAINT PRO/EX で利用できます。メイキング動画は動画再生ページにアクセスすることですぐに観ることができます。利用方法は、カスタムブラシと CLIP データのダウンロード方法は p.141､メイキング動画の視聴方法は p.149 をご確認ください。

カバーイラストの
CLIP データ

メイキング動画

ページの構成

解説

図中説明

引き出し線や矢印で差した箇所を詳しく解説

パターン

イラストのパターンを解説

手順

描く手順を解説

マークの読み方

POINT

ポイントマーク

本文の解説のほかに、技術的に押さえておきたいことを紹介しています。

COLUMN

コラムマーク

髪の描き方に関する小ネタや覚えておくとレベルアップできるテクニックを解説

クリップマーク

著者の私見コメントや補足のコメントをまとめています。

GOOD マーク：良い例やイマイチ例を改善した例

イマイチマーク：間違ってはいないが、もっと良くなる例

CONTENTS

Chapter 1

基本の描き方

ここでは、髪の毛にかかわる全般的な描き方を解説していきます。髪の毛というものの捉え方を確認し、魅力的に描くためのポイントを細かく見ていきます。さらに、著者流の顔の描き方も紹介します。

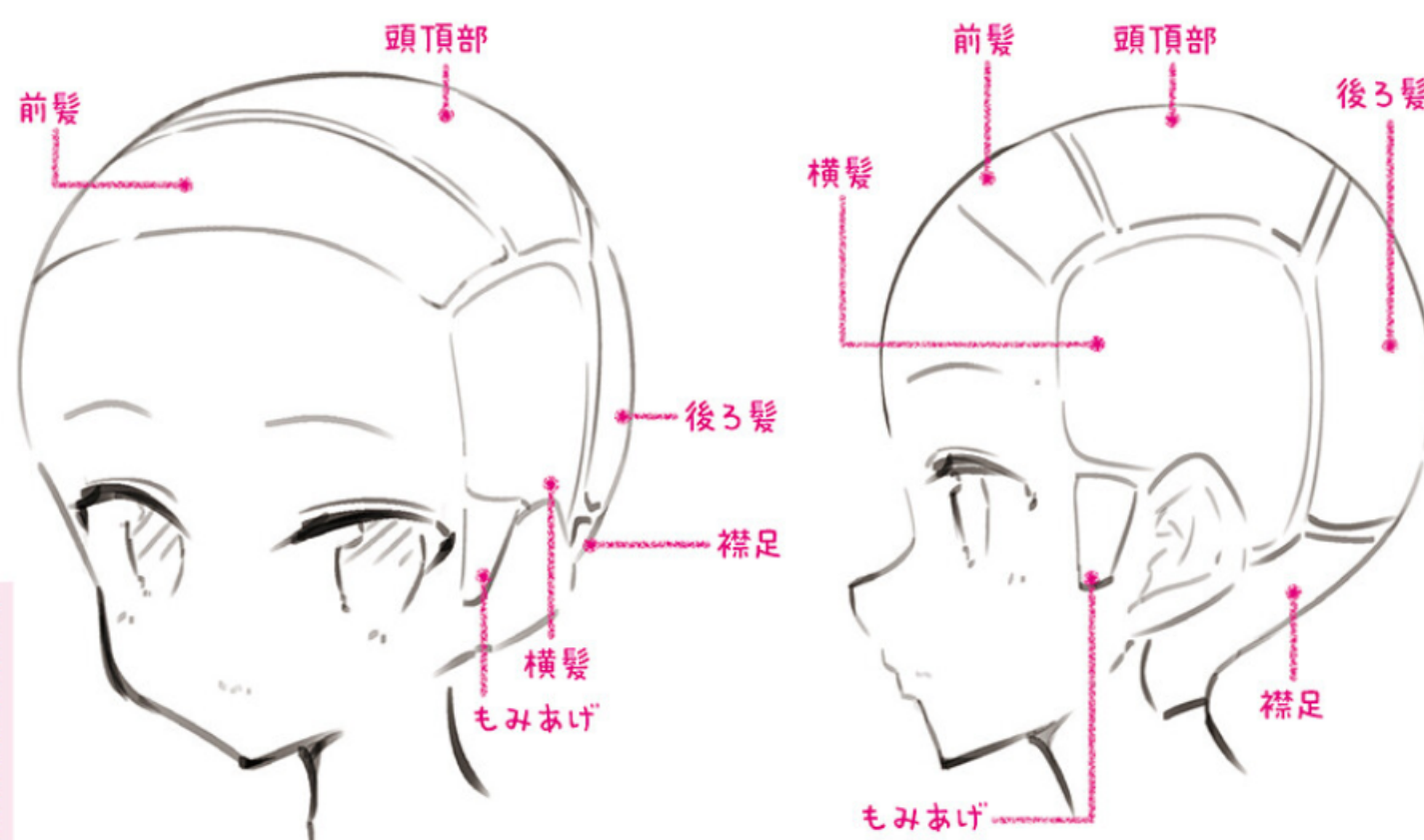
01 髪の毛の捉え方の基本

髪の毛は頭から生えていますが、ただ漠然と描くだけでは不自然な印象になってしまいます。どこからどのように生えているのかをきちんと知ることで魅力的な髪の毛を描けるようになります。

髪の毛が生えている場所

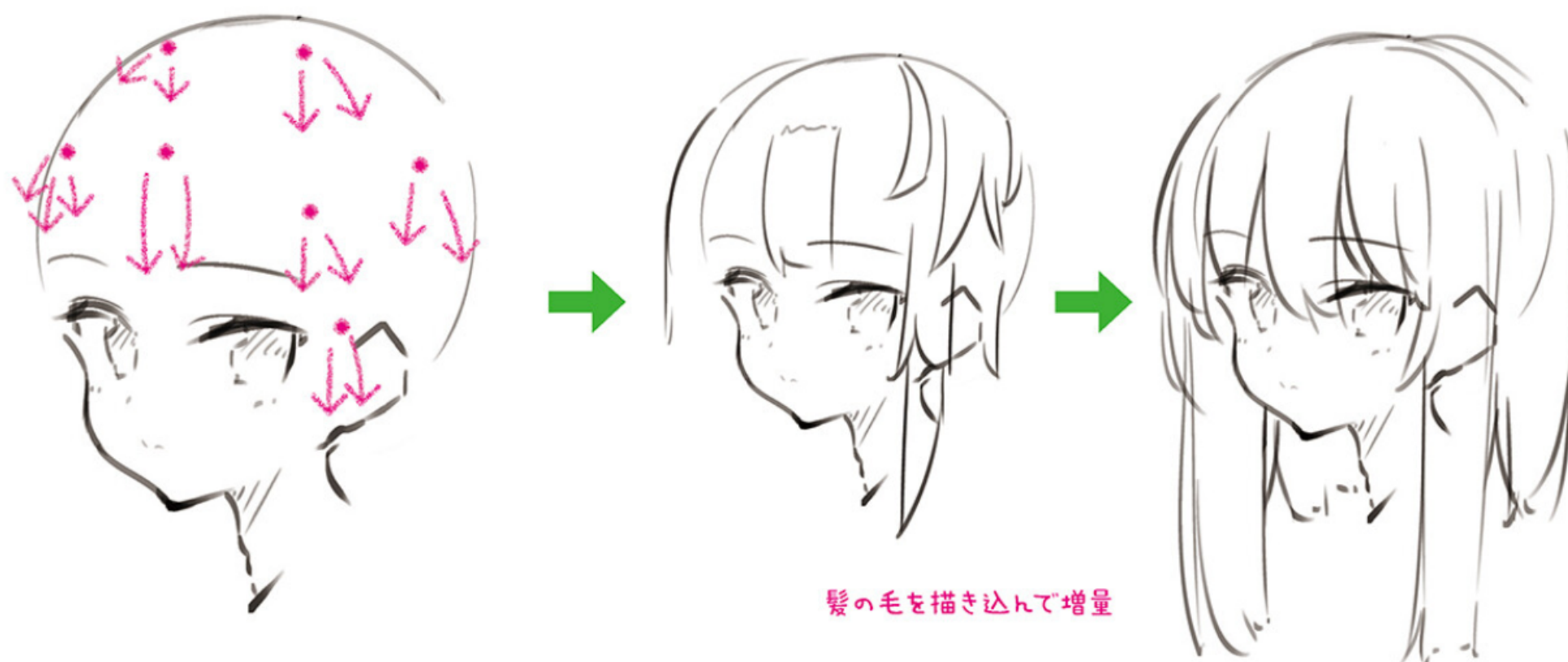
髪の生えている場所の捉え方を２パターン紹介します。

頭部をいくつかの区分で分ける

頭部をいくつかの区分で分けておくことにより、「ここの髪の毛はこの部分から生えている」という認識がしやすくなります。もみあげをどのくらい長くしたりするかは考えておくと良いです。

POINT

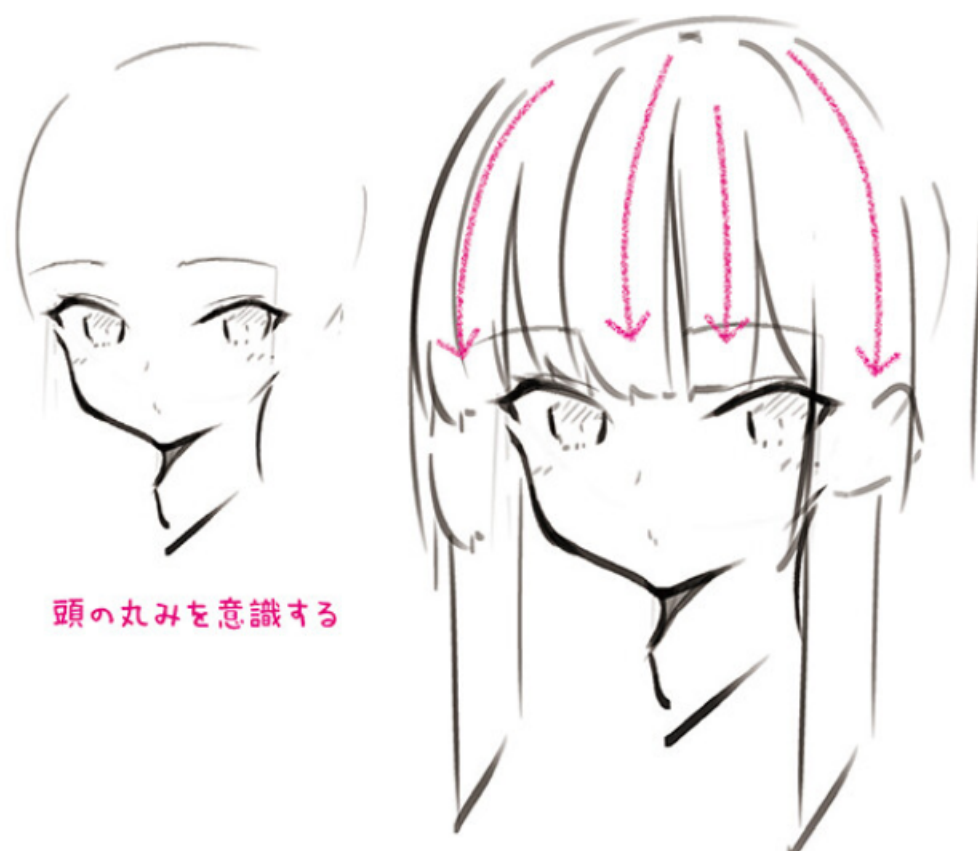
前髪、横髪（横髪・もみあげ）、後ろ髪（頭頂部・後ろ髪・襟足）の３部位で認識しても大丈夫です。

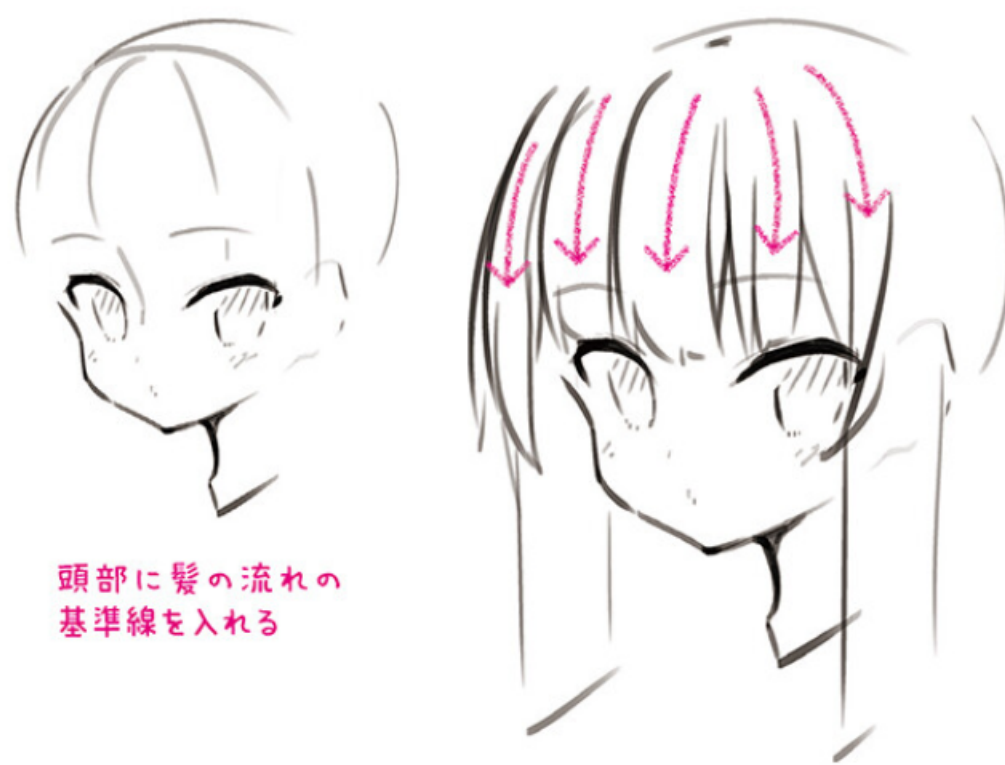
髪の毛はどこからでも生えている認識を持つ

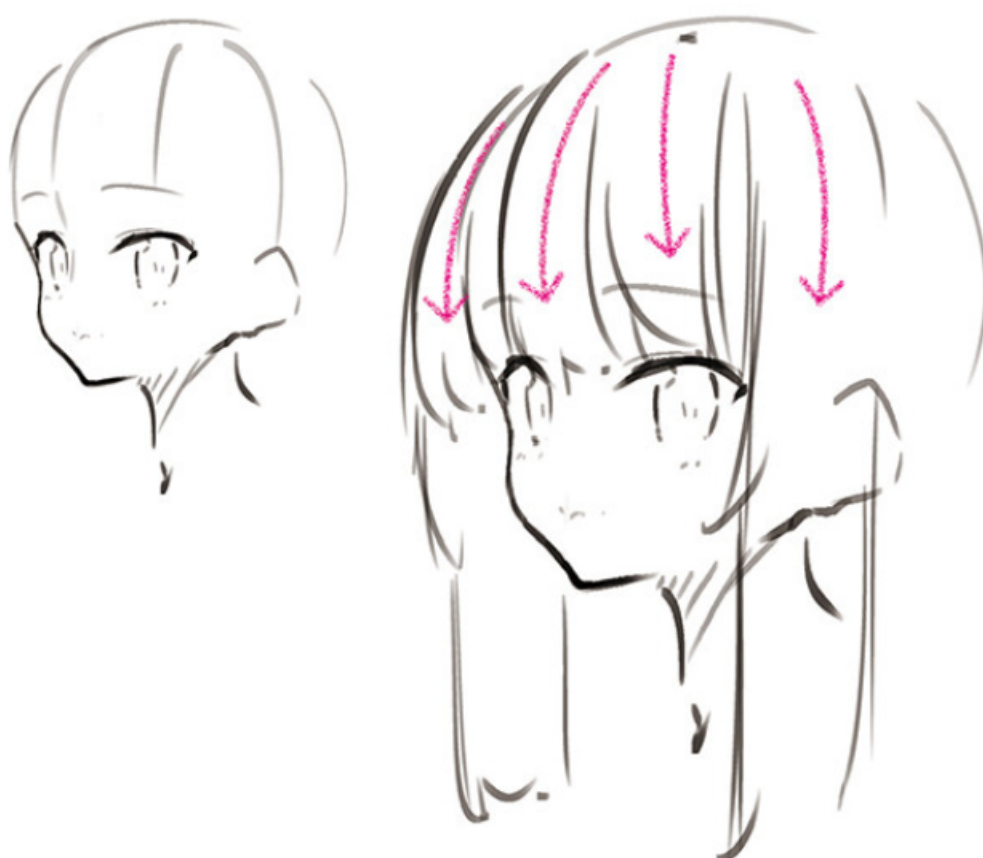
こちらは上図がわかりにくい人向けです。髪の毛はどこからでも生えているという認識はとても大事です。髪の毛はどこからでも生えているので、裏側にあったり細い髪の毛が太い束の上にあることもあります。描き込む際はやりすぎて不自然にならないように気をつけましょう。

髪の毛の流れ

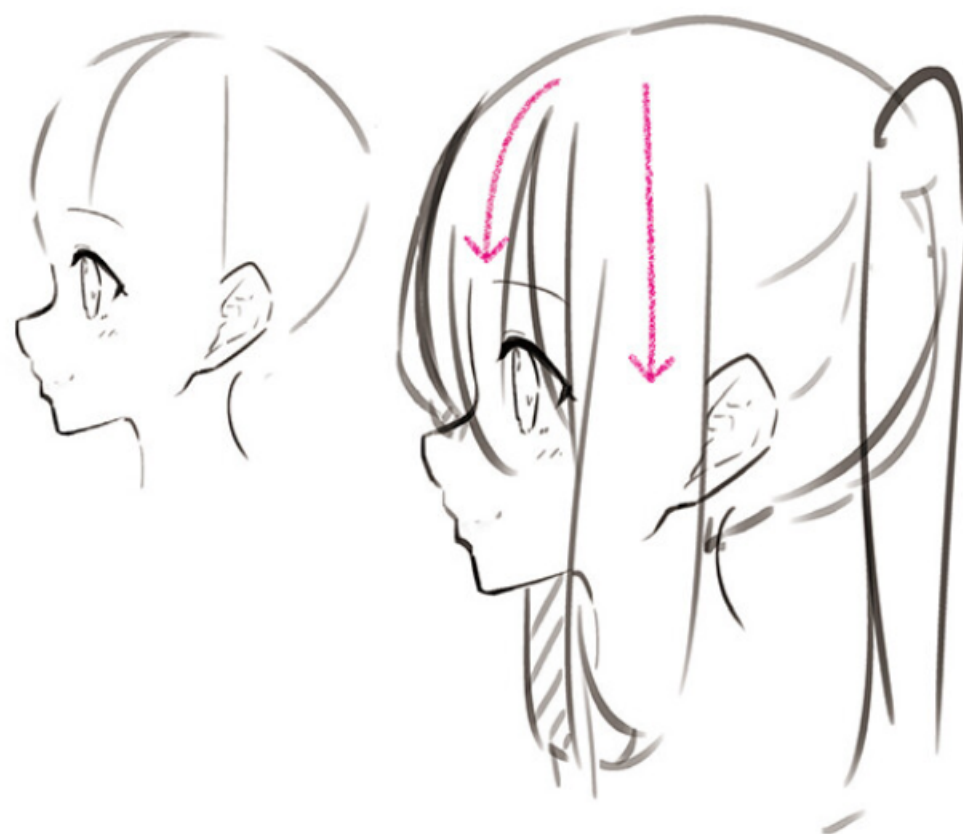
髪の毛は根元から下に向かって流れていきます。基本は頭の丸みに沿って描くことで自然な表現になりますが、同じ髪型でも顔の角度によって注意点が変わってきます。

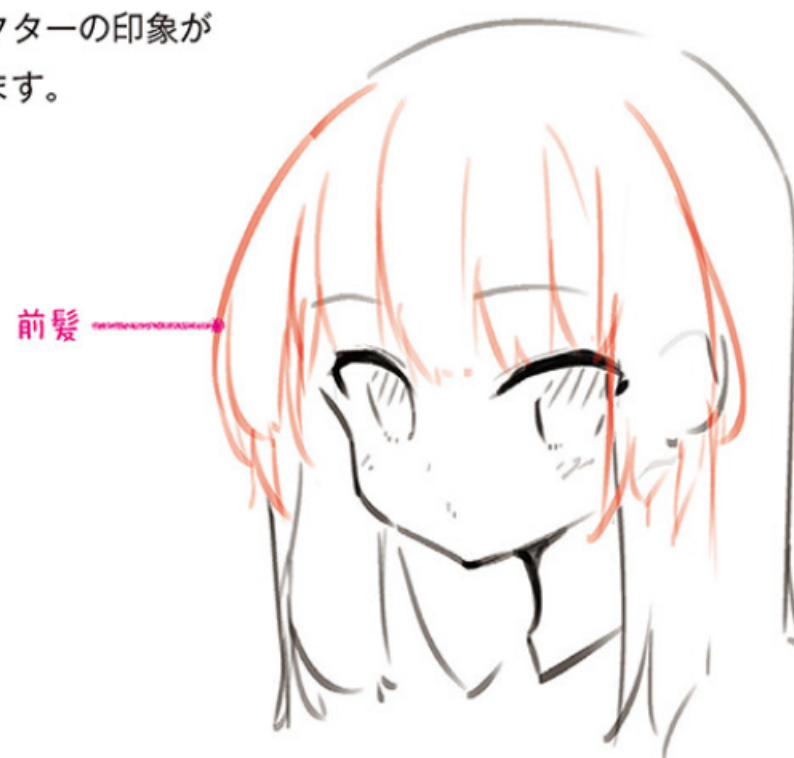
斜めを向いた顔（ほぼ正面を向いた顔）

正面向きに近い場合、頭の丸みのラインに合わせて髪の根元から下に向かって描きましょう。右から二本目の矢印を基準にして描いていくとわかりやすいです。

斜めを向いた顔

これは正面からより斜めに近くなった構図です。頭の丸みを意識するにしてもイメージがしにくいので、頭部に左図のような基準線を描くとわかりやすいと思います。

斜めを向いた顔（奥行き強め）

さらに斜め向きになった構図です。これも頭部に左図のような基準線を入れてから描きましょう。矢印のラインを保って描くことは立体感を重視するうえで大事です。角度が少し変わるだけで表現が変わることに気をつけましょう。

真横を向いた顔

横顔の構図です。とても難しい角度になりますが、髪の根元を意識し、基準線を決めることで難易度が下がります。とくに横向きの顔は髪の毛の生やし方により、表現方法も基準線も変わってくるので、自分の絵柄と向き合いつつ調整していきましょう。なお、正面と横向きの顔を確認しながら斜め向きの顔を描いていくことも大事です。

前髪

顔の手前に流れているのが前髪です。同じ顔でも前髪の描き方ひとつでキャラクターの印象が大きく変わってきます。ここでは、前髪のアレンジパターンをいくつか紹介します。

真ん中分け

前髪を真ん中で左右に分ける髪型です。おでこが見えて元気な感じに見えます。分けるときの位置は真ん中で、左右の髪のボリュームを５：５にしましょう。

パッツン

前髪が横並びに揃っている髪型です。おとなしめな印象になります。髪を分ける位置は自由で、左右の髪のボリュームは７：３や６：４などにしても可愛くなります。

斜めパッツン

パッツンラインを斜めにした髪型です。角度を変えることでキャラクターデザインの幅が広がります。

真ん中分け＋パッツン

真ん中分けの髪の毛をおろしたパターン。パッツンの真ん中が開いている髪型になっています。

片目隠し

目隠しをしている髪型はミステリアスな雰囲気を出したいときによく使います。また、目が隠れる髪型は隠れている目が見えるときのギャップが魅力です。しかし、基本的に片目しか見えないので顔の印象（情報量）が下がります。

この例は、左右2:8のバランスで分けている

パッツン半目

パッツンラインを下げた髪型です。おとなしめのキャラクターである印象を与え、目が見えるときにギャップが出ます。

M字分け

前髪でMというラインが見える髪型です。

綺麗なM字分け

M字分けの髪の毛が目にかからないように調整した髪型です。

パッツン＋M字分け

前髪でMというラインを作りつつ、中央の前髪をパッツンにした髪型です。

前髪垂れ

前髪を流すように垂れさせる髪型です。大人っぽさが出ます。
目が少し隠れるのがポイントです。

この例は、左右7：3のバランスで分けている

耳かけ

髪の毛を耳にかけることにより大人っぽさが出ます。

ショート

後ろ髪のショートヘアに合わせた前髪。左右を気持ち短めにして丸みを帯びさせることでまとまりが出ます。

前髪あげ（縛り）

前髪をあげて縛った髪型です。おでこが大きく見えます。

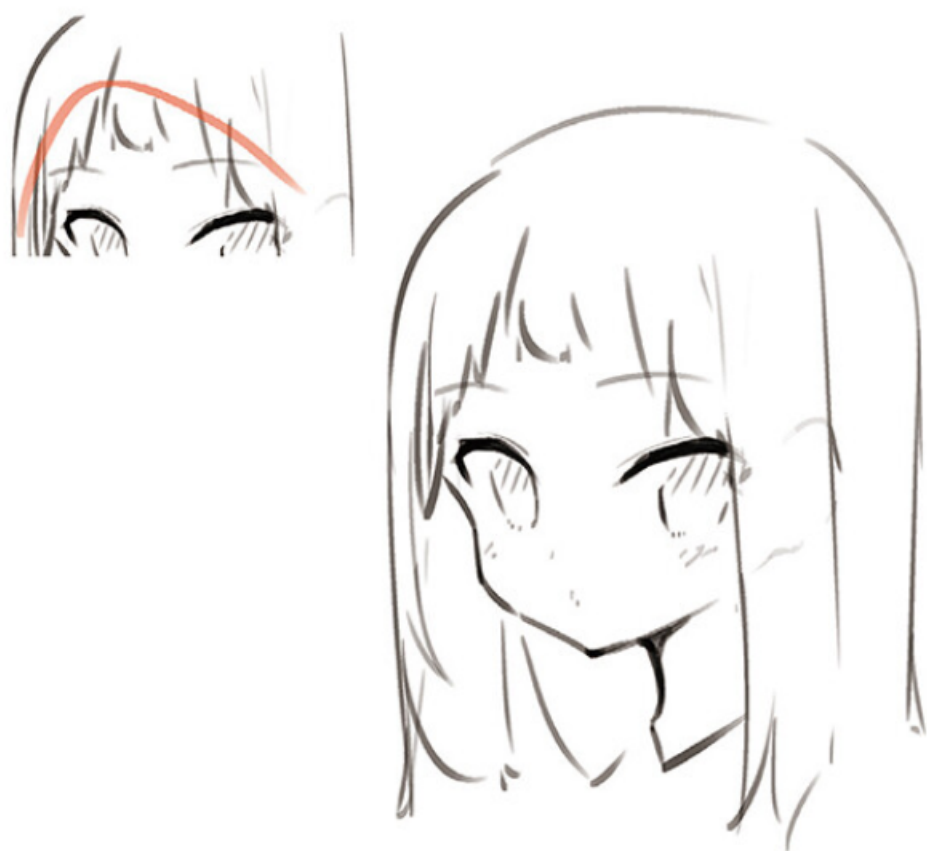
前髪あげ分け

前髪をあげながら真ん中で分けた髪型です。髪の付け根が見え、立体感が出ます。

中央が短い前髪

前髪が山なりのラインになります。幼さが出る髪型です。

内巻き

内巻きの癖っ毛の髪型です。内巻き具合いにより印象が大きく変わります。

伸びきった前髪

髪の毛をろくに手入れせず前髪が伸びきってしまっている女の子の before → After 例。ギャップで魅力が一気に増す表現です。

POINT

前髪の分ける位置が同じでも、横髪にかかっているかいないかで印象は大きく変わります。下の例は、左右２：８のバランスで分けたときの違いです。

横髪

耳のあたり、顔の側面前方を流れているのが横髪です。前髪のところで解説したように横髪が前髪の上か下に見えているかを選択するだけで印象は変わりますし、長さの違いや動きを出すことでキャラクターの個性を大きく出せる部分になります。また、横髪はいくらアレンジしても前髪と後ろ髪の長さにかかわらず合わせやすいメリットがあります。ここでは、横髪のアレンジパターンをいくつか紹介します。

セミロング

肩～胸上くらいまで伸びた横髪。横髪での表現を増やしたいときに使います。

ショート

短めの横髪。クールな印象を持たせたいときに使えます。

片側セミロング

左右で長さの異なる横髪です。アシンメトリーとなるのでキャラクターの個性が強くなります。

ショートとセミロングの間

長くも短くもない横髪。可愛くもかっこよくもでき、線の表現方法でどちらの印象にもなります。

細いセミロング

横髪を細くした例。太いところをあえて細くしたりするのはおススメです。

後ろ髪とつなげる

後ろ髪のアレンジなどにつなげる横髪です。ここの髪はこうならないという概念を消すための一例です。角のあるキャラクターなどに引っかける要素にしても面白いです。

この例は、後ろのツインテールにつなげている

超ロング

ものすごく長い横髪。可愛い系のキャラクターなどによくみられます。内巻きなどにすると大人っぽさも出せるので、応用の幅が広いです。

ドリル

ドリルのようにぐるぐると巻いた横髪です。お嬢様系のキャラクターによくみられます。

ゆるふわ

ヘアアイロンなどで内巻きにした横髪です。この髪型にする場合は、後ろ髪も内巻きにするととても可愛くなります。

後ろ髪

後ろ髪はその名のとおり顔の後ろ側を覆う髪の毛のことです。前からはあまり見えない部分ですが、前髪、横髪の印象を違和感なくまとめるうえで重要です。また、ボリュームの多い部位なので、動きを出したり、ツインテールのようなアレンジを利かせることでキャラクターの個性を増やせます。ここでは、後ろ髪のアレンジパターンをいくつか紹介します。

ツインテール

後ろ髪を頭の上部で縛って２つのしっぽ（テール）のような髪型にする王道ツインテール。元気だったりツンデレのキャラクターに多く見られます。

ツインテール（中間）

ツインテールの縛る位置を少し下げた髪型。高さを下げたことで元気な感じが少し減り、落ち着いた印象がプラスされます。

おさげツインテール

ツインテールの縛る位置が頭の下にある髪型。おとなしめの印象を与えます。

細いツインテール

ツインテールを細くした髪型。幼さや可愛らしい印象を持たせます。リボンなどと相性ばっちり。おさげにしても可愛いです。

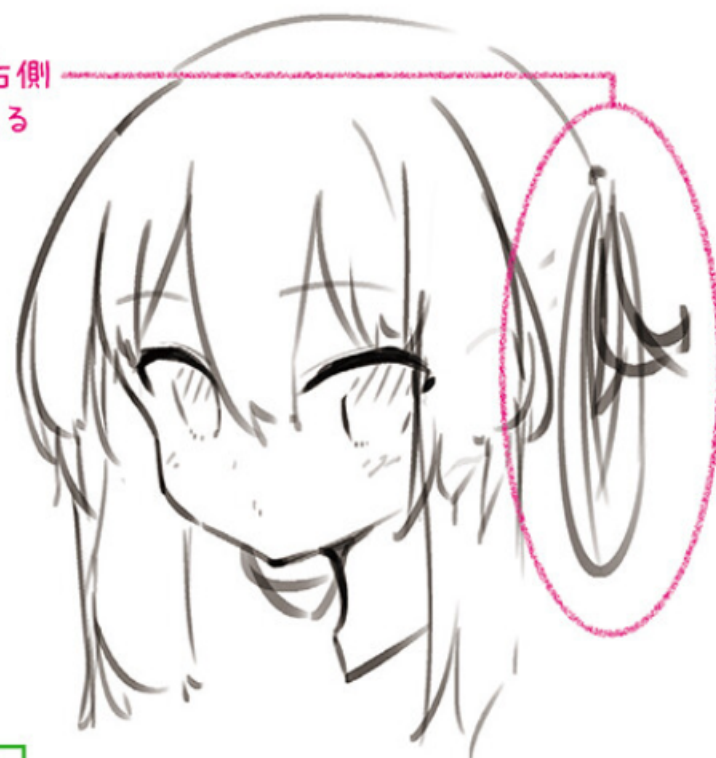
ポニーテール

名前の由来は後ろで縛った髪がポニー（小馬）のしっぽのように見えることから。縛る位置や長さを調整して印象を操作できます。おさげにする際は細くすると可愛くなります。

超ロング

現実世界ではほぼ見ることのない髪型。髪の毛を結ったりと応用ができ、これにツインテールをつければサイドツインテールなどにもできます。ポニーテールをつけても可愛いです。

ツインテール（束ね）

ツインテールを作ってから束ねる髪型です。垂れる髪は、長さを調整してあげると可愛くなります。ポニーテールを束ねるのもおススメです。

セミロング

肩～胸上くらいまで伸びた後ろ髪。かっこいいとも可愛いとも取れる髪型になります。描き方次第でさまざまな印象を持たせられますが、ロングほど髪の毛が長くないので、髪を活かした構図のときは使いにくいです。

ショート

短い後ろ髪。ボーイッシュなイメージを描きたいときに使います。これも髪の毛が長くないので、髪を活かした構図には向いていません。

COLUMN

個性的な髪型の考え方

前髪、横髪、後ろ髪と代表的なアレンジパターンを紹介してきましたが、紹介した以外にも髪型は無限に存在します。ここでは、これまで紹介したパターンの組み合わせやより想像力を膨らませた髪型を紹介します。固定概念をくずして新たな髪型を考えていくのは楽しいです。

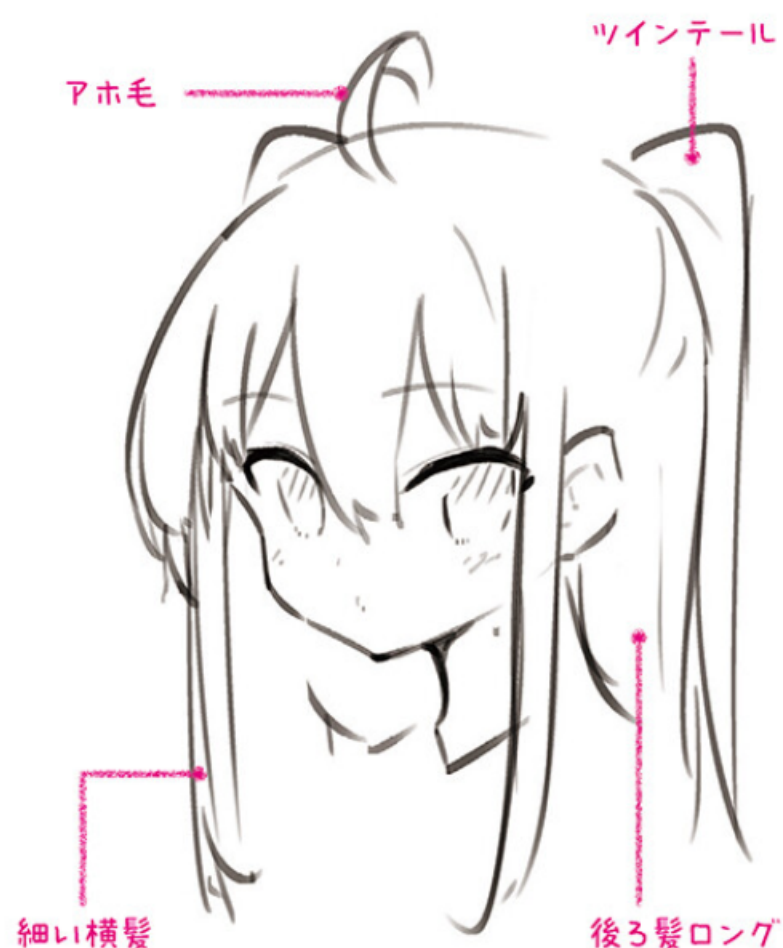
真ん中分け＋前髪少し追加

p.12 で紹介した「真ん中分け」を少しアレンジしました。髪のボリュームを左から 4：2：4 で分けています。

片目隠し＋パッツン

不思議ちゃんな雰囲気が出ます。後ろ髪はロングでもショートでも合います。横髪は片方だけ伸ばして左右をアシンメトリーにしました。

ツインテール＋後ろ髪ロング＋アホ毛

ハーフツインテール。ツインテールの位置を下げたり、毛先を曲げたり（カール）すると雰囲気が変わります。横髪を細くして耳を出すことで可愛くなります。

後ろ髪束ね＋髪留め

後ろ髪を束ねて髪留めで留めた髪型。髪の毛の長いキャラクターがお風呂に入るときの髪型のひとつにも使えます。

パッツン＋M字分け（別パターン）

大人っぽさあふれる髪型になりました。向かって右側の髪を後ろに回し、横髪を細いセミロングにしています。横髪が細くなくても、アゴまでの長さであっても大人っぽさは残ると思います。

M字分け＋横髪M字

頭の上の部分でM字分けする髪型です。最近はあまりみませんが、不動の可愛さだと思っています。きりっとした印象を与えてくれます。

真ん中分け＋内巻き

これは全体にアイロンをかけて内巻きにした髪型になります。長さはセミロングです。中高生～大人の女性まで幅広い表現ができる髪型です。髪の癖っ気を多くすれば幼さも出るので、天然っぽさや元気な印象にも応用できます。

動物耳髪

後ろ髪をあげて動物の耳風にまとめる髪型です。小さなドリルにも見えます。ここから細い髪を出してハーフツインテール風にすることもできます。

お団子

後ろ髪の真ん中上部でお団子のようにまとめる髪型です。お団子から細い髪の毛が飛び出していたり、周囲に三つ編みを巻いたり応用が利きます。かっこよくも可愛くもあり、お姫様のような印象も出せます。

お団子ツイン

この髪型は中華風の衣装に似合います。髪の毛を出してツインテールにしたり、布を被せて縛ったり（シニョン）、串やかんざしを刺したりとさらにアレンジしやすい髪型です。

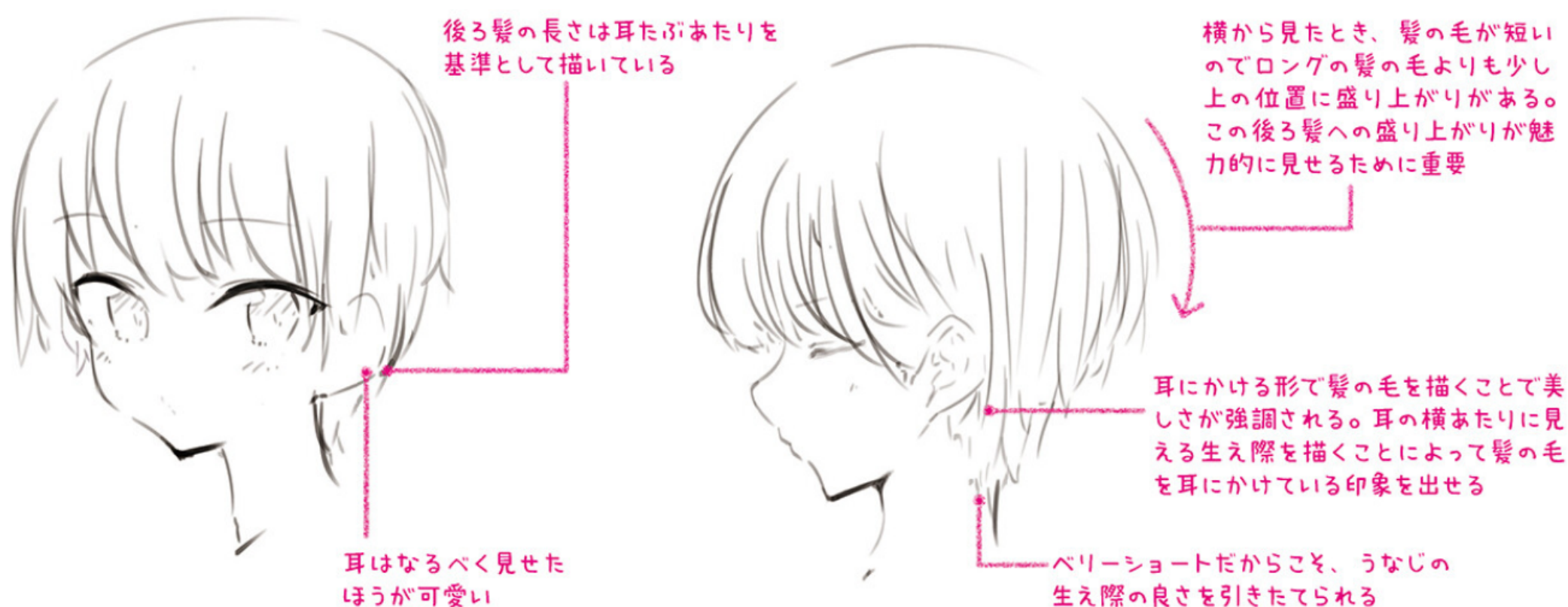
02 髪の毛の長さ

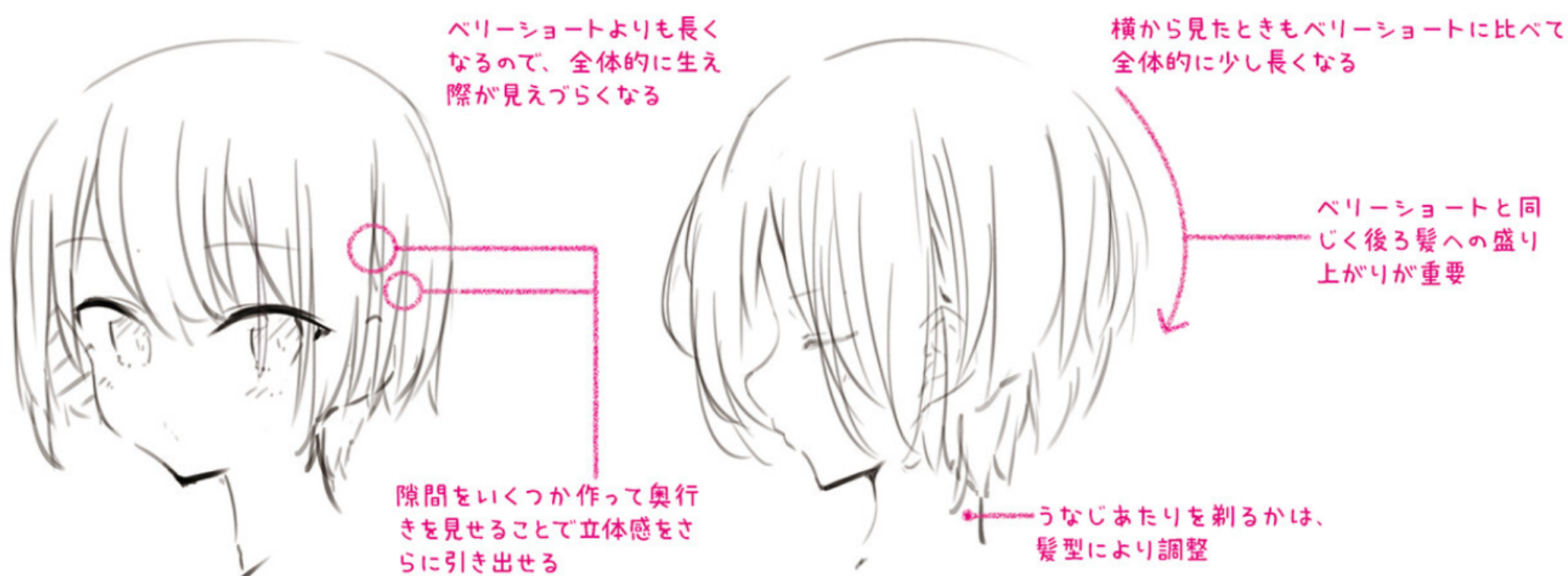
ここでは、定番のヘアスタイルやイラストならではの表現で髪の毛の長さによる違いを紹介していきます。

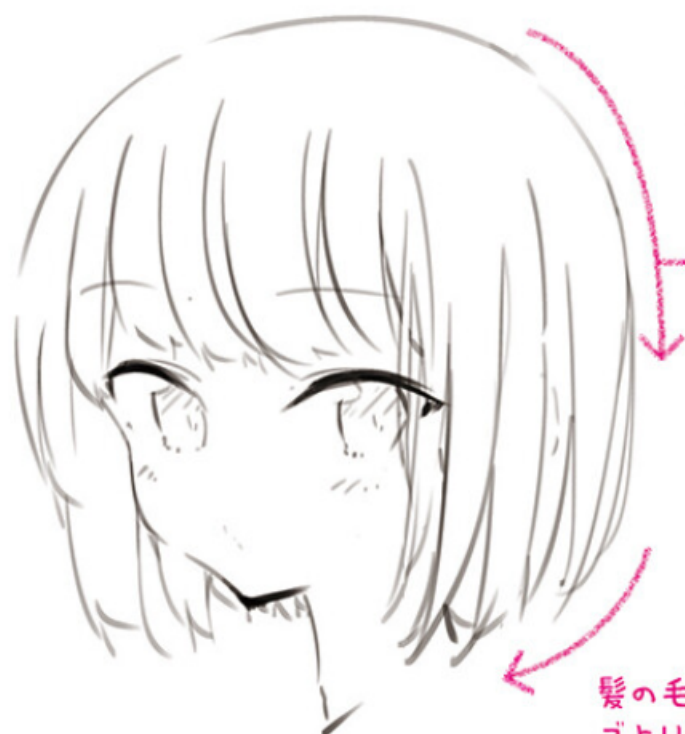
長さの種類

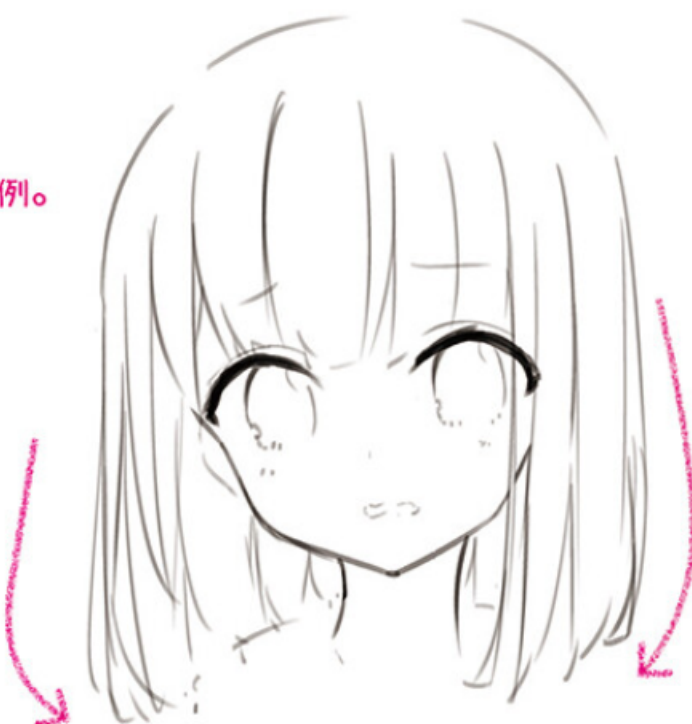
一般的によく見られる髪型ごとに髪の毛の長さを紹介します。

ベリーショート

大人っぽいキャラクターや元気なキャラクターによく使う長さです。外ハネを増やすと元気な印象が与えられます。ベリーショートは、顔がよく見えるので､髪を使って顔を誤魔化すことはできません。顔が見えやすく表情を伝えやすいというメリットがあるともいえます。

ショート

ベリーショートと比較すると少し長くなっているのがわかります。耳たぶよりも少し下になる長さです。ベリーショートよりも落ち着いた印象が強く、大人っぽいキャラクターに似合う髪型という印象です。

ショートボブ

髪の毛のラインを整えて内巻き髪にカールがついているものがボブカットです。内巻き髪になっていないとパッツンのようになってしまうので気をつけましょう。可愛い印象が強い髪型になるので、幼さが強くなります。

ボブ

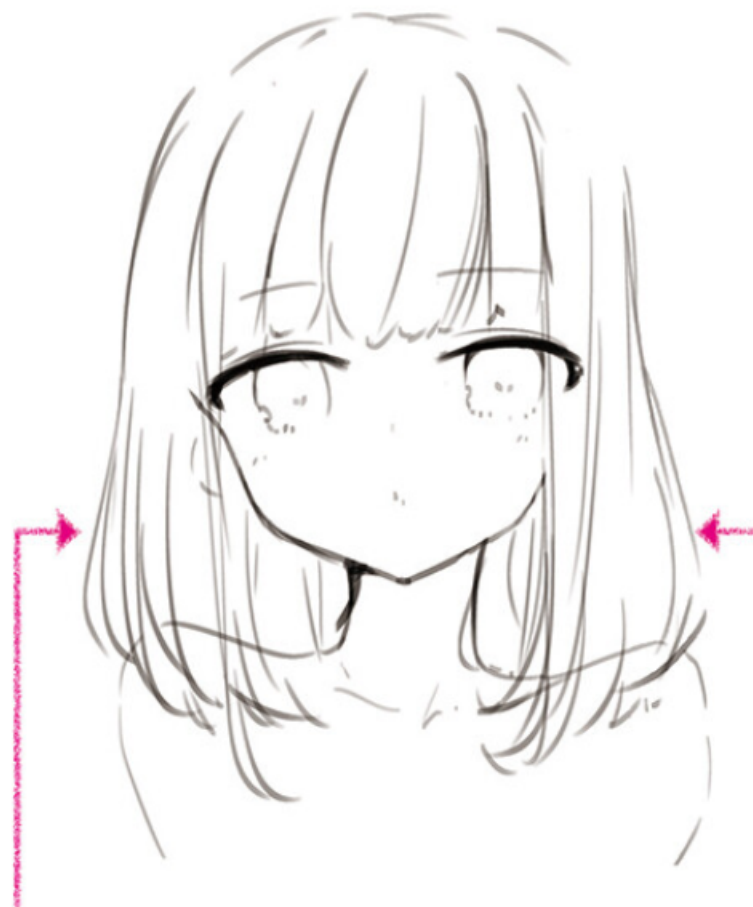
ショートボブより少し長くなりますが、ショートボブと同様に内巻き髪のスタイルです。ショートボブより長くなったことにより、落ち着いた印象が追加されるので、おとなしめのキャラクターなどに似合います。

ロブ

ボブスタイルのまま、肩から鎖骨付近まで髪を長くしたのがロブです。オシャレがしやすく、ヘアアレンジも可能な長さになります（ハーフツインテールやポニーテールなど）。
下図は、ウェーブロブに近い、対応年齢層が幅広くオシャレな髪型です。描き方によっては可愛くもなりますが基本はオシャレ感の強い長さの髪です。顔の輪郭を多く隠してくれるのもメリットです。

ストレートロブ

下図のストレートロブは耳を見せていませんが、横髪を細くして耳を見せるアレンジも可愛いのでおススメです。ウェーブロブとは違い、波打つ感じのアレンジはないので、描くときには注意しましょう。

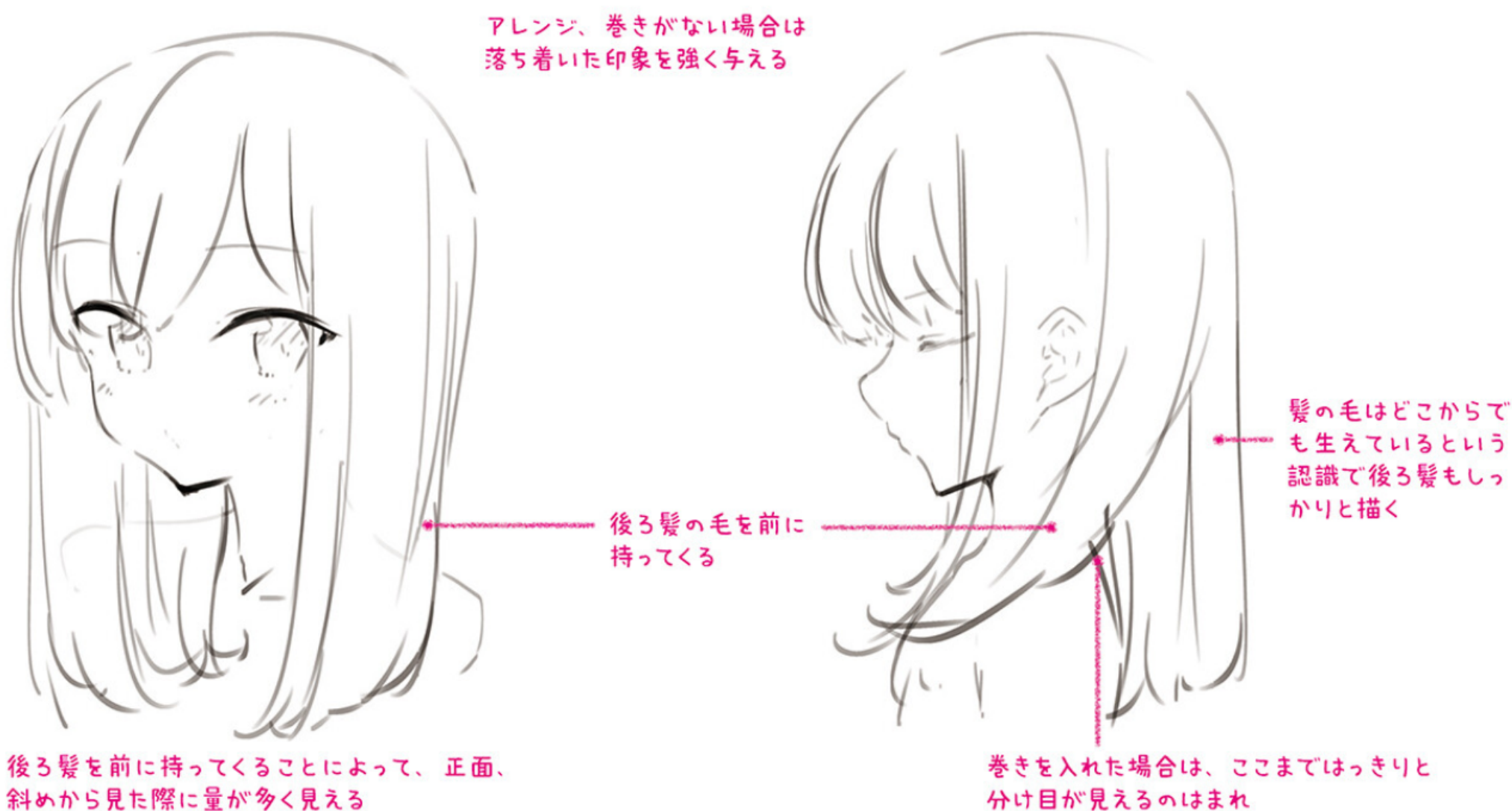
ミディアム

ロブよりももう少し長く、鎖骨あたりの長さとなる髪の毛です。前髪をあげると、大人っぽさが強調されます。アイロンで髪の毛を巻いたりしても、一気に年齢の印象が上がります。下図は、大学生以上といった印象で、小学生には見えにくいという例です。

ミディアム（外ハネ）

下図は、髪の毛が外ハネになるように巻かれているミディアム。私自身の印象としては、高校生～大学生に見えます。落ち着いた感じというよりは、元気な子というイメージです。
髪の毛のアレンジの仕方で年齢の印象を変更できる例として参考にしてください。

本書では、ロブより少し長い髪の毛としてミディアムという言葉を使っています。

セミロング

鎖骨〜胸上くらいの長さの髪型です。後ろの髪の毛を少しだけ前に持ってくるので耳が隠れます。耳が隠れて髪の毛の量が増えるので、相対的に小顔に見えます。下図はアレンジ、巻きなしのストレートになりますが、アレンジや巻きの仕方によってだいぶ印象が変わる楽しい髪型になります。

前髪も長いセミロング

下図は、前髪を長くして巻きを多く入れたことで、ミステリアスな印象が強くなり、年上感も出たセミロングです。前髪が横髪と混ざって下に流れることで前髪の毛先が見えなくなり、少しのアレンジで印象が変わるのがわかります。

セミロング（特殊アレンジ）

下図は、横で髪の毛を結うことで耳をあえて見せるというスタイルのセミロングです。巻きを「前髪も長いセミロング」の例よりも整えているので、落ち着いた印象を与えられています。同じ髪の毛の長さでも印象がだいぶ変わるのが面白いので、セミロングは好きです。

ロング

髪の毛が胸下あたりにある髪型をロングといいます。髪の毛が長いので結いやすく、巻いても可愛くなる髪型です。また、髪の毛で隠せる場所が増えるので描きやすく、シルエットや構図も描き方によって空間を埋めやすくなる髪型でもあります。下図は、ストレートロングです。

セミロングでも同様になるが、カーブを描く形で凹ませると印象を強くできる。後頭部が頂点となり一度内側へ戻ろうとする状態をデフォルメしている

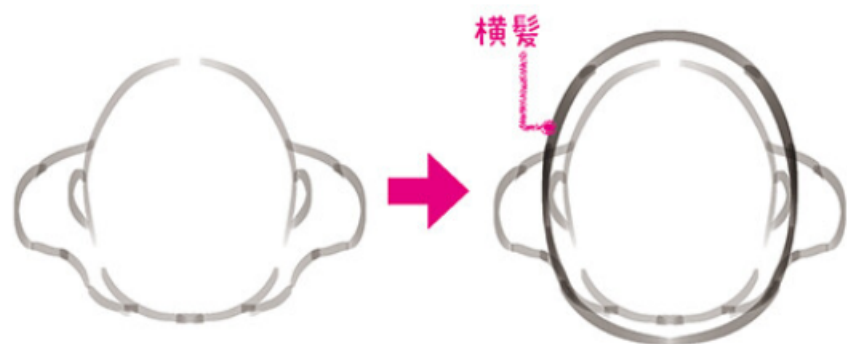
顔が大きく体が小さい少女をイメージしたイラストなので、斜めから見える際に髪の毛を胸より奥側にした

ロング（巻き）

下図のように巻きを入れたロングは、ストレートに比べてふわふわしているので不思議な印象のキャラや天然キャラなどにも似合います。巻きが入ると後ろの髪の毛が前にくるので首が隠れます。巻きが入ることにより、毛先がばらけるのでストレートに比べて描きにくいですが、隠れる場所が多くなり、巻いているからこそ隙間から肩が見えたりするのが可愛いです。

この構図では、髪の流れで顔から胸元に視線がいきがちなので、そのまま手や腰あたりに視線誘導を持たせたりなどを考える

POINT

下図は、キャラクターを上から見た簡易図です。頭が大きい場合に髪の毛を追加すると、胸の横に横髪の毛が垂れ下がるのがわかります。

超ロング

ものすごく長いロングヘアです。大体普通に伸ばすのに３～５年以上かかります。ロングヘアは長いので一本一本が重くなります。そのため、下に引っ張られて癖毛が出にくくなります。幼いときは癖毛が強かった女の子を、大人にしたときは超ロングで癖のない髪の毛にすることでギャップを生み出すこともできます。基本的には、男性らしさではなく女性らしさが出る髪型になります。

POINT

ロングヘアは、動きをつけることで構図が埋まり、アレンジによってシルエットに個性を出しやすい万能さがある髪型です。欠点があるとすれば、線画を綺麗に描かないと粗が目立つ点です。逆に、綺麗に描いてあげることで魅力度が増します。また、後ろ髪は単調になりがちなので、体で隠したり、色でごまかしたり、動きをつけたりなど腕の見せ所になります。

肩に当たる髪の毛

髪が肩に当たるのはミディアムあたりからになります。髪の毛は肩に当たることで動きが出るので、そういったときの描き方について解説します。

ミディアム（ストレート）

下図は、矢印の位置で髪の毛が肩の頂点にギリギリ当たるミディアムヘアです。肩に当たるので、少しですが髪の毛を前に流しています。

ミディアム（巻き）

下図は、ストレートのミディアムヘアにパーマをかけて巻いたスタイル。線のラインがストレートの長さでしたが、パーマをかけることによって巻かれ、髪の毛が少し短くなっています。キャラクターの描き分けやシチュエーションによって使える表現です。

ロング（ストレート）

右の２つの図は、ストレートヘアのときに、後ろの髪の毛が手前に流れているか流れていないかの比較です。現実では、こういった髪型や長さになると後ろ髪を前に持ってきたりします。デフォルメ強めのイラストは、前髪、横髪、後ろ髪で印象を分けるために後ろの髪の毛を前に持ってくるということはせず、後ろに持っていくことが多いです。これにより、単純な塗りでも奥行きの表現ができ、抽象的に理解ができるイラストになります。また、左に比べ、胸元あたりのデザイン（矢印の場所）が隠れることがないので、キャラクターデザインを活かしやすい表現になります。逆に言えば、シンプルな服であれば前髪を前に持ってくることで情報量を操作できます。

COLUMN

正面と斜めを向いた顔の髪の見え方の違い

正面と斜めを向いた顔の見え方の違いを、髪の長さごとで見ていきます。とくに 3D のキャラクターデザインを描くときに大切な考え方です。正面と側面図だけではどうしても伝えきれない部分なので、斜め向きも描いて立体を想像しましょう。この考え方は立体を強く意識して描くため、とても勉強になります。

ショート

矢印の位置のように、正面ではよく見えない髪の毛が、斜め向きでは主張が激しい髪の毛になります。こういったものがあるという認識をつけましょう。正面では可愛くても斜め向きでは可愛さが出ないといった 3D ならではの問題は、このような解釈があると解決します。どこが盛り上がっていて、角度が 45 度のとき、目がどのくらい見えて、といった想像、もしくはイラストがあると、3D モデリングをする際にもやりやすく失敗しにくくなります。

正面を向いた顔

斜めを向いた顔

ロング（正面を向いた顔）

ロングの髪型で正面向きの顔と斜め向きにした顔の違いです。正面から見ると普通に段差分けされた髪型ですが、ここから立体意識を持って斜め向きの顔にしていきます。

正面を向いた顔

斜めを向いた顔

頭頂部から伸びている
横髪の表現。しかし、
正面からは見えない。
ひとつ奥側が前髪と違
う表現で段差になって
いるのがポイントで、
斜めから見ても可愛く
正面から見ても可愛い
といった構図になる

正面から見えていた内側へ伸びている髪の毛が斜め向きでは見えていない。しかし、正面での印象を強くするために、斜め向きでは見えないけれどあえて正面では見える表現にする

03 髪の毛の描き方

ここまで、髪の毛の捉え方や考え方、長さによる違いなどを見てきました。ここからは、実際に髪の毛を魅力的に描くためのテクニックを解説していきます。

つむじを意識して描く

つむじは、頭頂部にあるうずを巻くように髪の毛が生えている場所です。一般的に髪の毛の流れを決める生え際の起点となり、どう描くかでイラストの雰囲気を左右する部分でもあります。

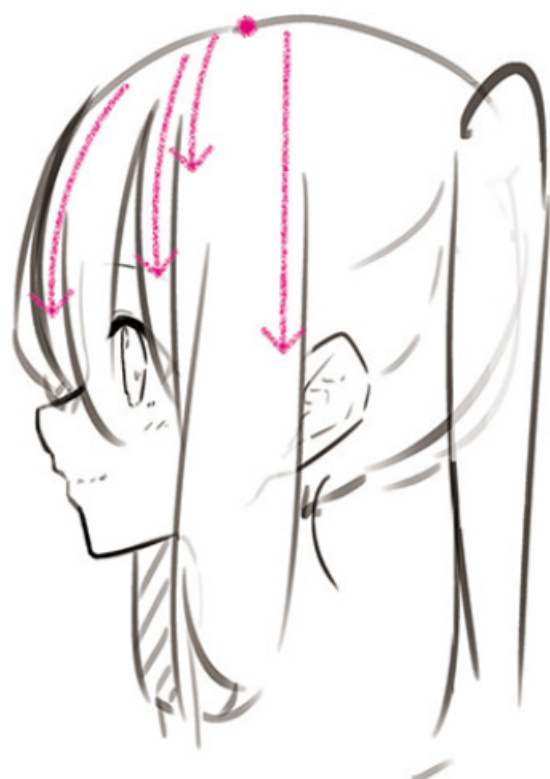
正面、下を向いたときのつむじ

下を向くとつむじが綺麗に見えます。つむじを起点にして流れるようなラインを意識しましょう。後ろ髪も見えます。

正面、上を向いたときのつむじ

上を向くとつむじが隠れます。頭頂部につむじがあることを想定して、前髪のラインもそれに合わせて描いていきましょう。

真横を向いたときのつむじ

各部を正面の構図と照らし合わせて描いてきます。横顔を描くことにより髪の毛の生え方の理解が深まります。

斜めを向いたときのつむじ

つむじから流れる髪の毛に注意しながら描いていきましょう。奥側は前髪よりも横髪が手前に重なるように描いたほうが自然です。横顔と正面顔を基準として斜めの顔を描いていきましょう。

正面を向いたときのつむじのパターン

つむじをどのくらい意識するか、前髪、横髪、後ろ髪をきちんと段差として分けるかどうかで表現が変わってきます。ここでは、いくつかパターンを紹介します。

Ⓐ 段差がきちんとある表現

前髪、横髪、後ろ髪がきちんと段になっている表現です。線画を途中で消したりして、表現の幅を変えられます。

Ⓑ 段差のない表現

髪の毛の根元がつむじに集まるように描きます。これも線画を途中で消したりすると表現の幅を変えられます。可愛らしい髪型（パッツンなど）と合う表現です。また、おとなしめの印象が少し出ます。

Ⓒ 前髪が横髪よりも上にある表現

使っている方の多い表現です。前髪が大きく見えるため、頭が大きく見えることが利点となります。しかし、その分横髪の表現の幅が落ちるため、強いフカン構図だとつむじが目立ちます。

Ⓓ つむじを描かない表現

線を少なめにし、最終的な塗りで表現する描き方です。塗りの濃淡で細かい表現ができる人向けになります。

POINT

髪の毛は p.10-11 で解説した生えている場所や毛の流れをきちんと意識して描きましょう。

斜めを向いたときのつむじのパターン

斜めを向いたときのパターンを紹介します。まずは顔を描いて頭を描きましょう。その後、鼻筋を中心とし頭のラインを描きます。基本的にこの中心線の上につむじを設定すると可愛くなりますが、例外もあります。

Ⓐ つむじから生えている髪型

髪の毛のラインが綺麗に見える表現です。ただし、すべての髪の毛はつむじから生えているわけではないため、均一にしすぎてしまうと少し違和感が出てしまいます。おでこあたりから髪の毛の流れを変えると可愛く見えます。
Ⓐ～Ⓒは線が強く髪の毛に目がいきやすい表現です。線画が強すぎると感じた場合は、線の色を調整しましょう。手間はかかりますが、塗りを丁寧にしたい人向けの表現ともいえます。

Ⓑ 段差がきちんとある表現

よくある表現のひとつです。線を描くことにより、Ⓓよりも髪の毛に目がいきます。段差があることにより、色を塗るときに区別しやすくなります。どの髪型でも使える表現ですが、線画が邪魔と感じたら線画の色を変えてしまいましょう。

Ⓒ 前髪が横髪よりも上にある表現

これは現実にはほぼ見ることのない髪型なので、角度によっては違和感が出ます。とはいえ可愛いので、表現のひとつとして覚えておきましょう。
こういった特殊な表現方法は、組み合わせることで魅力が増すこともあるので、固定概念を壊してチャレンジしてみてください。

Ⓓ つむじを描かない表現

とてもスッキリとした印象になります。最終的な塗りで表現の幅を出していきます。塗り次第で、視線誘導を顔寄りにも髪寄りにもできます。

COLUMN

つむじをあえて無視するパターン

まずは、つむじ（×）に向かって髪の毛のラインが収束していくパターンです。
根元に向かって描くのでイメージしやすいですが、右に比べて髪の毛への視線誘導が低めになります。

あえてつむじからずらした描き方です。つむじ（×）に向かって髪の毛を収束している場所としていない場所をいくつか分けることによって、髪の毛の印象を強く与えることができ、つむじ周りの個性が強くなります。線だけで目を引けるデザインの髪型になりやすいですが、反面塗りが難しくなる傾向があります。

A 一部つむじを無視する表現

前髪の真ん中はつむじに収束させていますが、ほかの髪の毛をまばらに散っているようにしたパターンです。髪の毛の印象が強くなり、個性も強くなります。この例は少し過度に描いたパターンですが、小出しで使うのも可愛いのでおススメです。

B 途中の生え際から生えている表現

つむじを完全に無視して、途中の生え際から生えているような描き方です。大きな束の中にさらに新しい束を入れることによって、普通は見られない特殊な印象になります。前髪だけではなく、ほかの場所にも応用が利く描き方です。
ただし、使うほど特徴がつきますが、イラストの完成度をあげるにはどこで使って綺麗にまとめるのかの理解が重要です。色々試して理解を深めていきましょう。

C 生え際をまったく違った部分から持ってくる表現

前髪上部の生え際を反対側（ここでは右）から持ってくる描き方です。イラストならではのウソの表現になります。Bと同じように個性的に見える描き方です。前髪で表現した場合、矢印の部位に視線を誘導できます。段差が作られるので、塗りやすくもなります。ここでは、前髪の印象を見る人に強く与えられます。

生え際、根元の描き方

髪の毛の生え際、根元の表現方法は多彩です。右図は、線の描き込みがあるタイプと線をあえて途中で切って最終的な塗りで表現するタイプになります。ここに表現を追加するパターンを紹介します。
また、ここで紹介する描き方は、根元だけではなく根元～毛先の真ん中あたりの表現でも使えます。髪の毛をハネさせたり、描き込みのバランスを取る際に使います。

ここからの参考画像は、線の描き込みがあるタイプに入れているものもあれば、線を途中で切ったタイプに入れているものもあります。絵柄に合わせて応用してください。

内側もしくは外側に線を追加する

髪の毛を内側外側どちらに追加する場合も、髪の流れに少し逆らうように描くと良いでしょう。追加する線は多すぎても単調でよくないので、ほかの表現方法と合わせて小出しにしていきましょう。

髪の毛の内側に線を追加する方法です。根元から生える線を一本追加することにより、表現方法がひとつ増えます。

髪の毛の外側に線を追加する方法です。2つ線を追加して（ひとつでも良い）、丸みのある髪に少し硬さを加えることで自然さを出す方法です。

その他の線の追加表現

まったく関係のないところに線を追加するパターンです。
ほかの髪の毛との兼ね合いを見ながら追加しましょう。

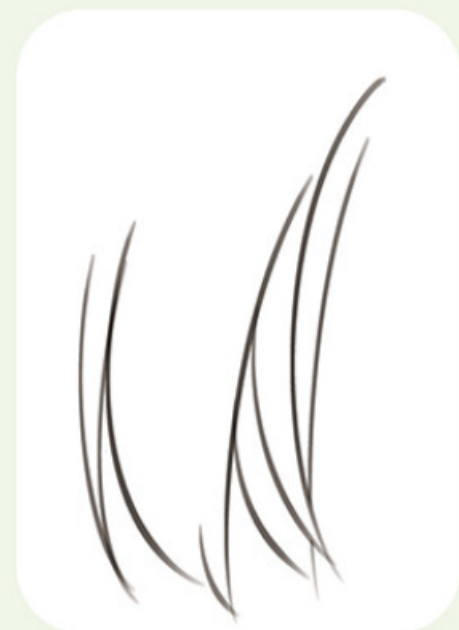
ほかの髪の毛の流れに逆らう場合、ほかのパターンを使ったほうが無難

屈折する線を追加するパターンです。イラストならではの表現で、前髪や結んだ髪（ポニーテールやツインテールの根元）などに多用することが多いです。表現方法としてもとても可愛いので、絵柄に合うのであれば積極的に使いましょう。

外側に線を一本追加し、そこから派生する表現です。この表現は多様性が高いのでよく使います。屈折する線を追加するパターンもそうですが、髪の毛はどこからでも生えるイメージを持ちましょう。

毛先の描き方

太い毛先と細い毛先を使い分けることでも、多彩な表現ができます。基本を押さえたらどんどん応用していきましょう。
切り揃っているパッツンの毛先などでも使えます。

下図は、太い毛と細い毛を均一に描いています。ここに細い毛を追加するなどして、さらに自分なりにアレンジしていきましょう。

毛先を切って表現するパターン

太い毛先に線を加えて、太い、細いを表現するパターンです。

表現方法次第ではあるが、毛先だけで見たときに真ん中で大きく切ると可愛く見えない

毛先を切って、太い、細いを表現したパターン

端に線を加え、下にある髪や少しだけ飛び出た髪を表現

左の2つのGOOD例を組み合わせた応用例

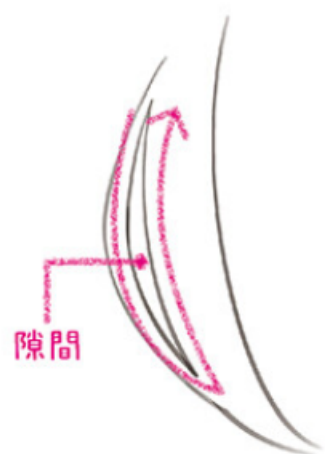
髪の束の中で細かく太さを変えるパターン

大きな髪の束でも、細いのと太いのを分けて描き、その下の毛先も細いのと太いのを分けるパターンです。
髪の毛の太さの順番も、「細い、太い、細い、太い」ではなく、「細い、太い、太い、細い」といったようにアンバランスな並びにすることにより、柔らかい印象になります。大きな髪の束が多い場合は、「太い、太い、細い」といった重なりでも毛先がバランスよく分かれていたりするとと ても可愛くなります。

毛先のアレンジ

毛先をアレンジし、立体感や動きを出す方法を紹介します。

1ラインでつなげる描き方

毛束に1ラインで隙間を作る描き方です。

1ラインで隙間を作成。毛先を消しているが、ここにライン線を追加してふんわり感をつけていく

毛先にライン線を追加し、かつ裏返している奥の髪の毛が見える表現

2ラインでつなげる描き方

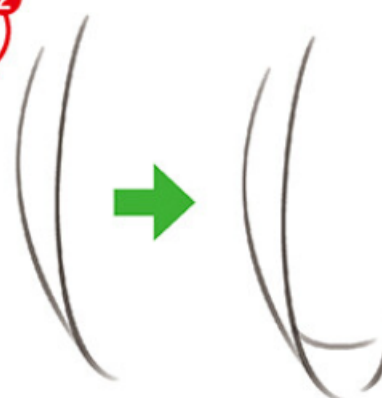
外側に2ラインつなげ、隙間を作る描き方です。内側の線を2ラインにしても良いです。硬さを出したいときなどに使用します。

実例

毛先に線画でアレンジを加える描き方

毛先に線画でアレンジを加えていく描き方です。

これをデフォルトの毛先として捉え、それぞれアレンジ例を見ていく

イマイチ例に一本の線を加えた例。下をつなげてパッツンにしてもよし、塗りこんで線画の代わりにするのもよしと、多様性の高い描き方

少し髪の毛を垂らす表現はいずれも可愛く、GOOD ❷が右側（毛の内側）、GOOD ❸が左側（毛の外側）を軸にしてはみ出している表現。このままでも十分可愛い表現ではあるものの、ここから派生を加えると毛先に束感が出てさらに可愛くなる

毛先に交差する線や、二重線を使う描き方

交差する線と二重線を使った毛先の表現方法です。

線が交差してはみ出しているとイマイチ。無駄な線を消し、一本短い線を描いたほうがGOOD

二重線の例。イマイチ❷は、右側の線が二重で引かれていて、かつ角度が鋭利なため硬い印象になる。イマイチ❸は、左側の線が二重になっていて美しくない。ただし、毛先ではなく中間の髪の毛の表現方法としてはGOOD。曲線を描く場合は綺麗に描き、線の内側を綺麗に処理したほうがGOOD

毛先を丸くする描き方

毛先を丸くすると、絵柄にもよりますがとても可愛くなります。ただし、全部この表現にすると絵柄修正に手間がかかります。

髪の毛の広がり方

髪の毛の広がり方を表現する方法について紹介します。ストレートヘアのカットの違いで見ていきます。

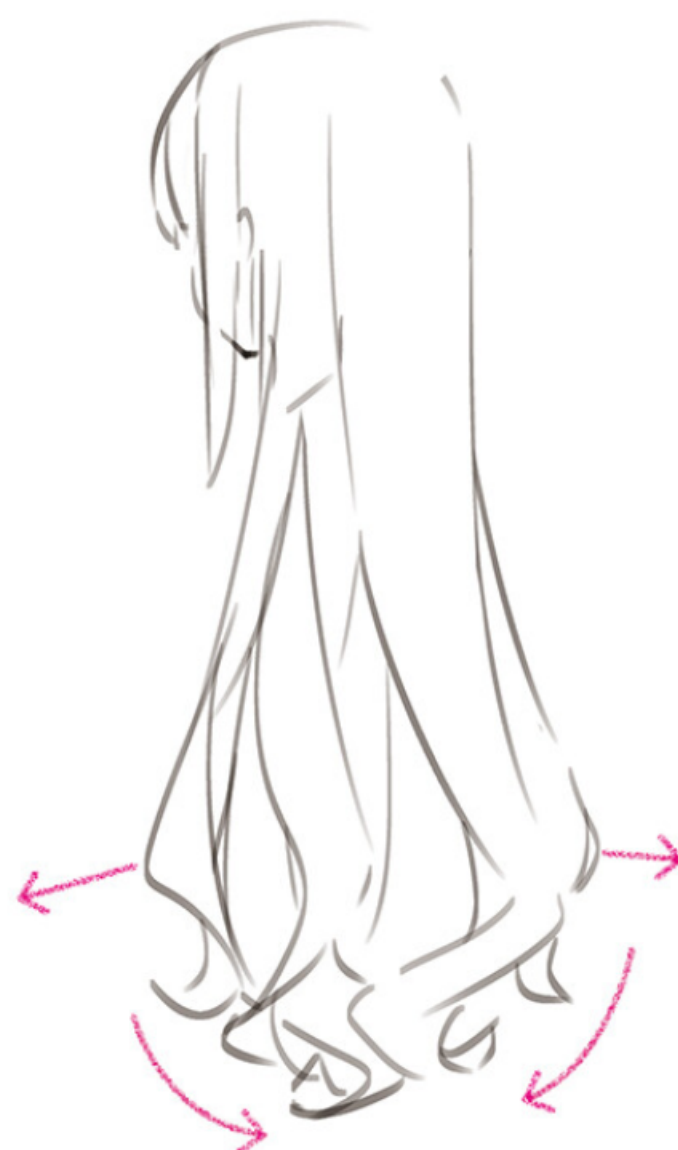
Ⓐ ノーマルカット

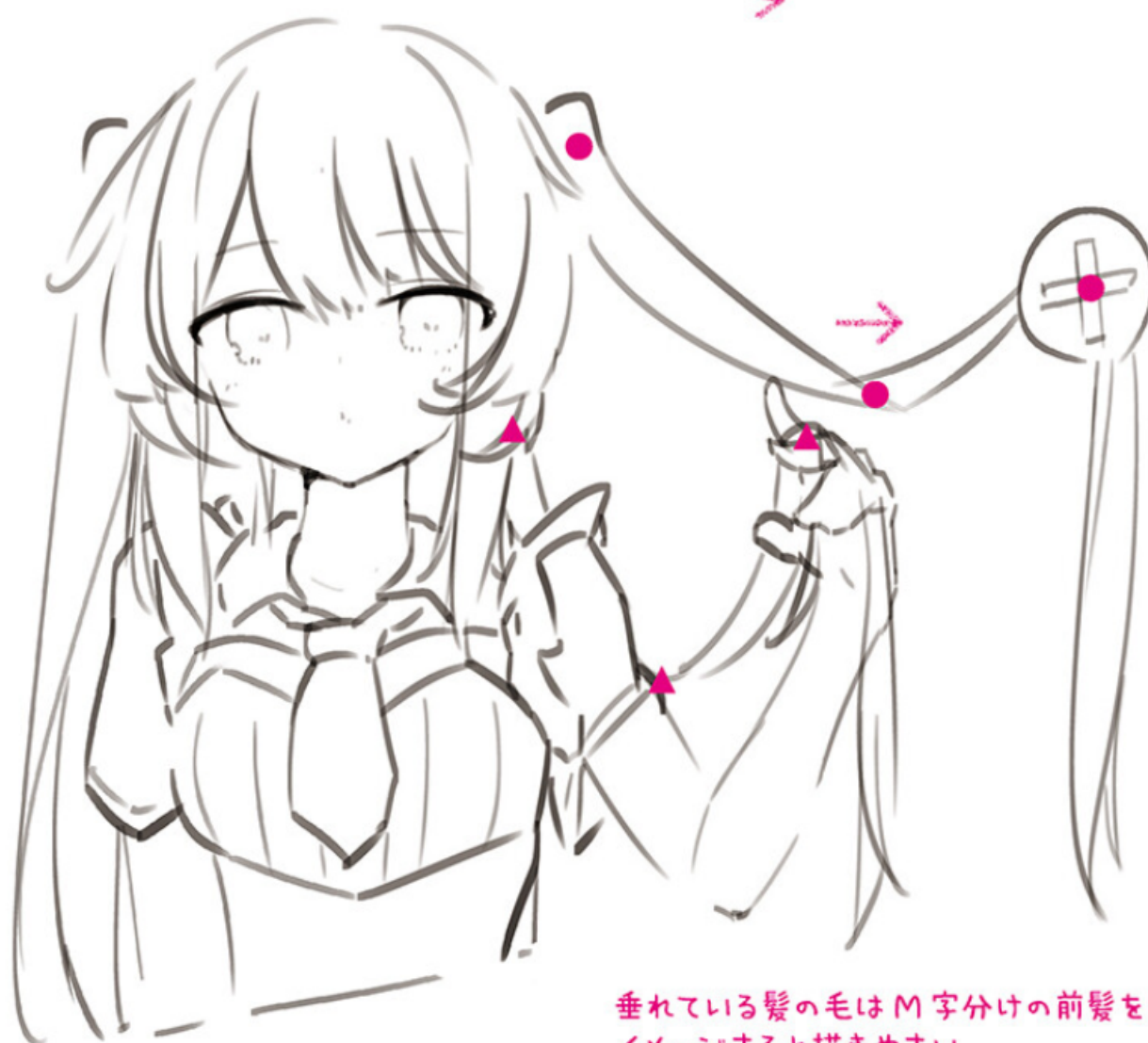
ストレートヘアをノーマルカットした場合の広がり方。毛先にいくほど髪がまとまっていきます。

Ⓑ パッツン

毛先にいくほど髪が広がります。p.44で詳しく紹介しますが、パッツンは段差をつけたりすると印象が強くなります。パッツンは均一に散髪されているため段になりづらくひと塊というよりは均一に広がります。

Ⓒ ウェーブ

下にいくほど狭まっていき、毛先の少し手前が広がります。広がることにより、巻きラインが強調されます。ウェーブは、基本的にノーマルカットと同じようにまとまっていきます。

Ⓓ 結んだ髪

円（●）の支点が３つあります。右側の支点よりも下にある中央の支点は、重力の影響をより強く受けている右側に引っ張られます。
三角（▲）の支点３つは、右側を手で持ちあげることで左右の高低差がなくなり、重力の影響も減るので、中央の支点がほぼ真ん中にあります。

COLUMN

毛先のアレンジパターン一覧

ここでは、毛先のアレンジパターンを紹介します。1 枚目の図を基本の一束として、ここからアレンジを加えていきます。

基本の一束

髪の毛を一本裏側から追加

髪の毛を表側に追加

巻髪アレンジパターン

髪の毛を内側に一本追加

アウトラインは調整せず、内側に線を出し、二束あるように見せるパターン

ハネた髪の毛を一本裏側から追加

根元から流れに逆らう細い髪を追加

髪の毛を一本追加。散らばらせるイメージ

根元から新しい髪の毛を追加。流れに逆らうイメージ

内巻き髪のパターン。巻き弱め

内巻き髪のパターン。巻き強め

毛の外側中間の位置から細い髪を一本追加。毛の太さが上から細い、中くらい、太いとアレンジを加えたパターン

外側に髪の毛を一本追加。半分ほど流れに従い、毛先で逆らうパターン

外側に細い内巻き髪を追加

線を一本だけ追加。束感が増す

髪の毛を外側から内側に入り込む形で追加

二本だけ線を追加。二束になるパターン

毛束の膨らませ方

毛束の形はアレンジ次第で色々な表現ができます。

スタンダード

毛先と根元が細く、中間が太い一般的に多くみられる描き方です。描き方や毛束の配置次第では、これだけでも可愛く描けます。

毛先が太いタイプ

毛先が太いタイプの毛束です。スタンダードの次に多く使います。毛先が長いので、パッツンなどと相性が良く、毛先を整えてそのままパッツンにすることもあります。応用の幅が広く、とても好きな表現です。

根元が太いタイプ

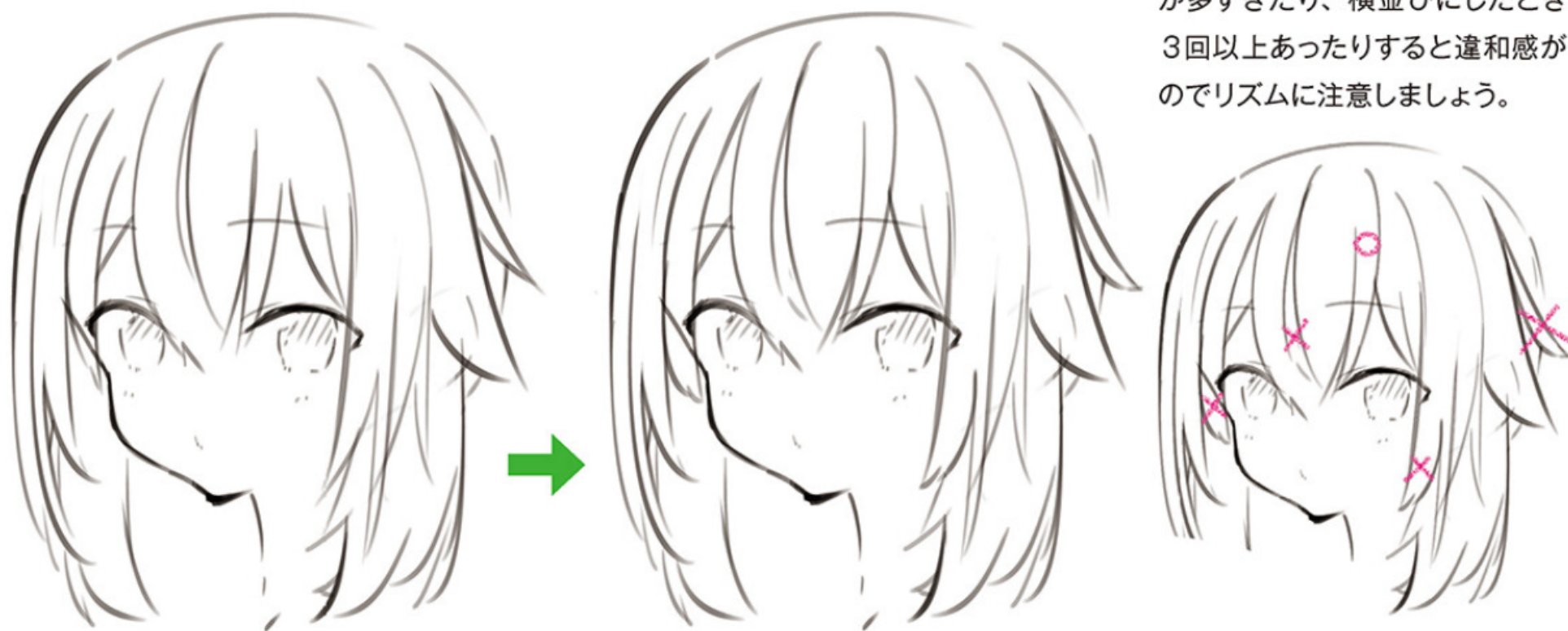
根元が太いタイプの毛束です。前髪や結んだ髪の付け根などに多用します。スタンダードや毛先が太いタイプに比べて使う場面の難しい表現です。

POINT

毛先の応用例を紹介します。毛先が太いタイプの毛束で描いた後､毛束に隙間を作ってあげることにより、表現の幅が広がります。

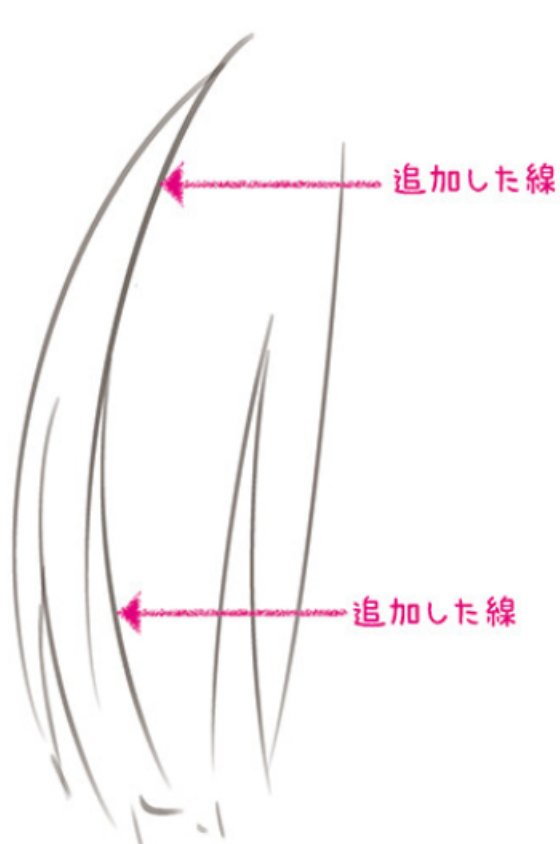
応用

下図の左は、スタンダードな毛束で描いた例です。見たところこのままでもよさそうには見えますが、私としては髪の毛に個性がないように見えてしまいます。そこで、根元もしくは、毛先が太いタイプの毛束を追加して個性を追加してみます。

中央の図は、○の部分が根元が太いタイプの毛束、×の部分が毛先が太いタイプの毛束に変更した例です。少しの変化を加えるだけで印象がガラっと変わりました。変化が多すぎたり、横並びにしたとき同じ形が3回以上あったりすると違和感が出やすいのでリズムに注意しましょう。

毛束に線を追加する方法

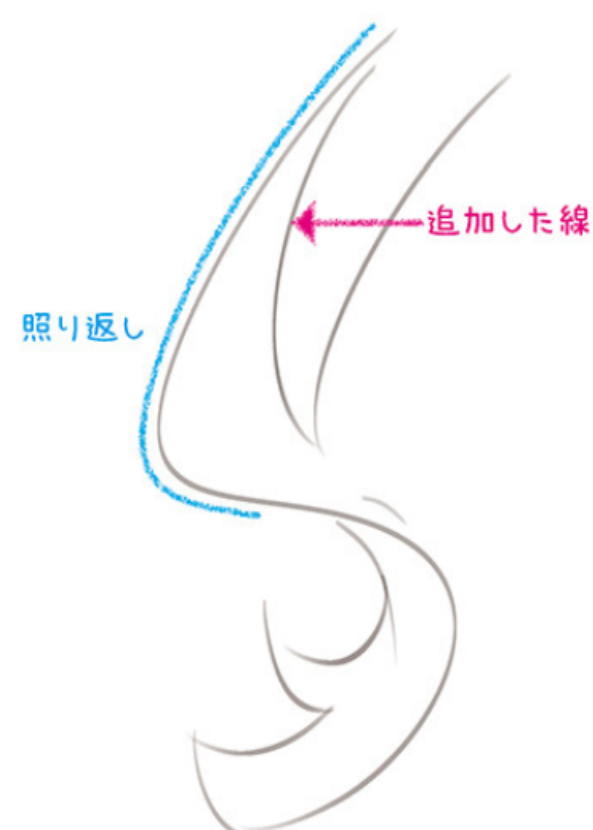
毛束に線を追加すると、髪の毛の密度が増えて主張が強くなります。ここでは、部位ごとに効果的な線の追加方法を見ていきます。

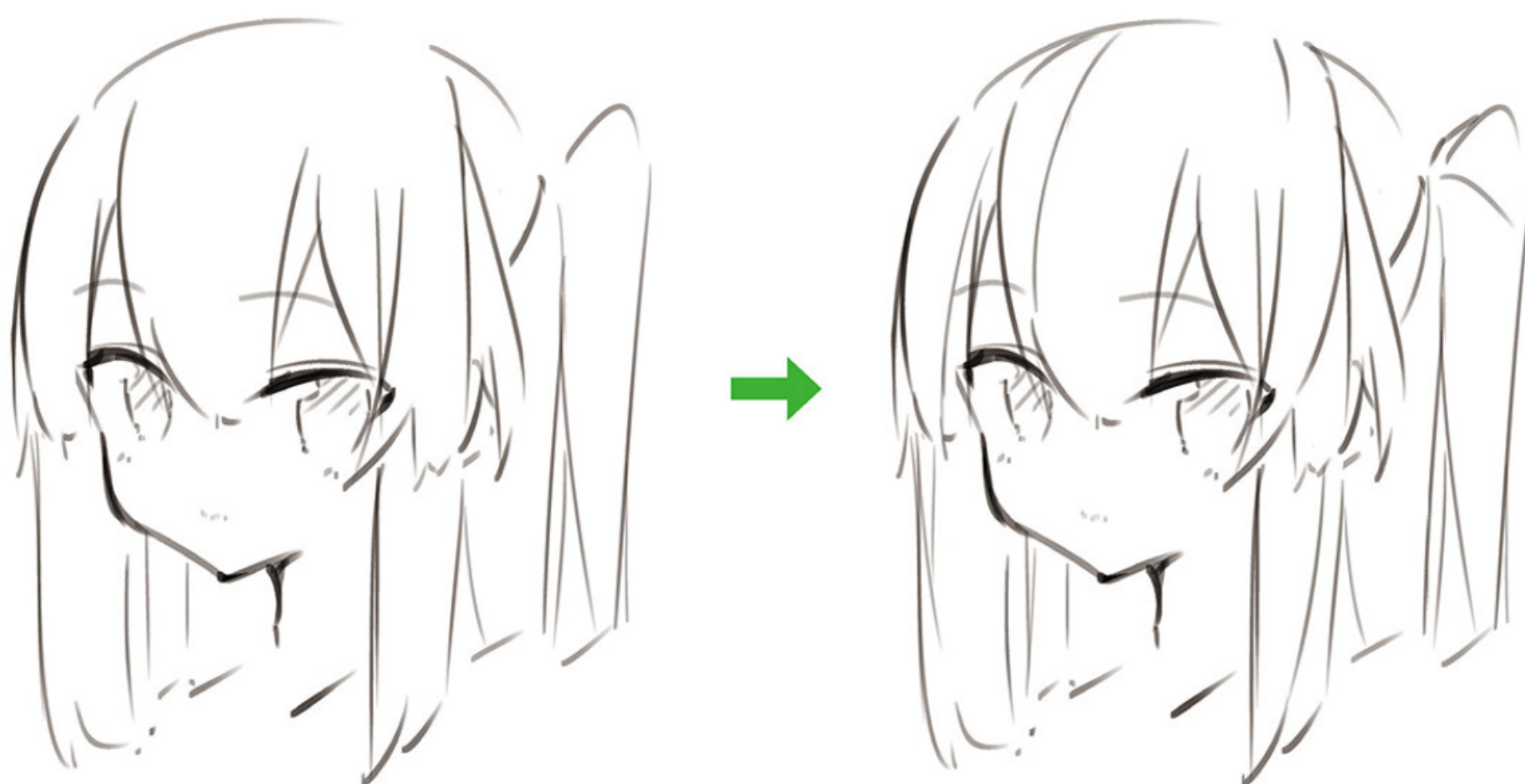
前髪

前髪には、細かな髪の毛に合わせて線を追加します。下の矢印は、追加した髪の毛からさらに髪の毛を追加するという表現になります。毛先に合わせることで髪の毛の流れに逆らわないような表現になります。

横髪

下図は、横髪に線を追加した例です。矢印の線を追加しました。左と同じく毛先に合わせて描いています。

ウェーブや巻髪

ウェーブや巻髪には、毛先ではなく照り返しに向かって線を追加するのが効果的です。これがあるのとないのでは、イラストの見栄えが大きく変わります。

実例

左のアレンジなしの髪の毛に実際に線を追加してみます。右は、線画が多くなり塗り分けのときもわかりやすくなります。線があるので、左よりもスタイリッシュになりました。線画を多くして塗りを単調にするという形で、線画の主張を強くする表現もありです。

POINT

線を追加しない状態で単調な塗りをしても可愛く表現することもできます。

髪の分け目の描き方

髪の分け目のパターンを紹介していきます。

毛束の内側に沿った分け目

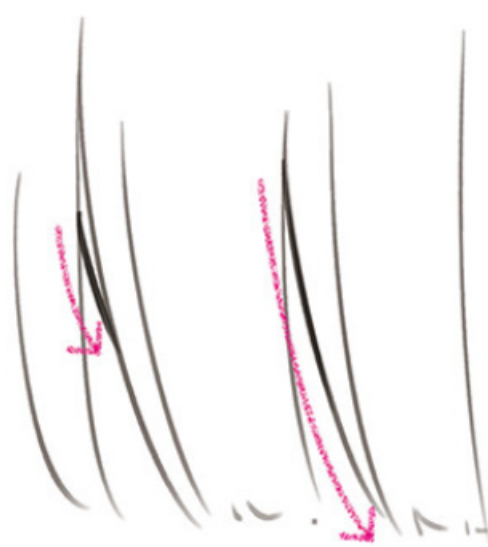
右図は、左側の毛束の内側のラインに沿う形で分け目を描いています。とても使いやすいため、多用する描き方のひとつ。毛束の内側に沿う線を一本追加することにより、分け目の隙間を埋められます。

毛束の内側に沿わない分け目

右図は、左側の毛束の内側のラインに沿わない形で分け目を描いています。同じ方向にラインを揃えるのはとても綺麗ではありますが、あえて反することで髪の毛に一層深みを出せます。ただし多用しすぎてしまうと違和感にもなってしまうので、注意が必要です。

毛束の外側に沿った分け目

右図は、右側の毛束の外側に沿う形で分け目を描いています。短いラインを追加することが多く、パッツンを描くときによく使用しています。長さを短くすることによってパッツンとの相性がとても良く、一部分だけをパッツンに見せたいといった場合にも使えます。

右図は、毛束の外側に沿う分け目の応用です。左側の分け目に短めのラインを、右側の分け目に長めのラインを追加しました。内側に沿う形とはまた違った印象を与えられます。ただし、髪の毛に沿う形にはなるので、揃えすぎても単調になってしまいます。隙間を埋めたいときに使うことが多い描き方です。

左右の毛束に沿った分け目

下図は左右に短い毛を沿わせた表現です。片方だけ長くしたり、髪の毛のラインにあえて沿わない形にしたりなど、応用しやすい分け方になります。
根元は線画を太く描いても良いです。また、生え際を挟んだりなどすると、違った印象を与えます。これも分け目の隙間を埋めるのに使います。

細い髪の毛が垂れている分け目

前髪の生え際が見えている髪型で細い髪の毛が垂れているパターン。生え際は、チラ見せすると髪の毛の印象がとても強くなります。これはうなじを見せるときと同じで、普段見えないところが見えることにより、印象がとても強くなります。生え際のラインはきちんと考えて描きましょう。垂れている細い髪の毛が目にかかる場合は、「瞳孔とはなるべく被せないほうが可愛い」です。瞳孔と被せてしまうと、目線がどこを向いているのかわかりにくくなってしまいます。

クロスする髪の描き方

髪の毛をクロス（交差）させることで、立体感や奥行きが強まります。ここでは、左側の毛束を上にする形での例で解説していきます。

Ⓐ 基本形

髪の毛をクロスさせる描き方の基本形です。クロスした左右の髪の毛が透過した表現です。

Ⓑ 下の髪の線を消す

クロスしたときに下にくる髪の毛（右側の束）の線画を見えなくする描き方です。描き方次第で個性が出ます。

Ⓒ 重なりを見え隠れさせる

上下に重なる髪の毛という認識ではなく、左右の束の前後が同じ位置という認識で重なっているところとそうでないところが見え隠れしている描き方です。癖の強い表現になります。重なったところの線を消す表現もアリです。

Ⓑの例

下図は、クロスして重なるところの線を消した表現です。髪の毛を描く際は細い場所と太い場所を意識して描きましょう。予想外の描き方が多数あるかもしれませんが、形にとらわれない表現をしていきましょう。

Ⓒの例

下図は、重なるところが見えたり見えなかったりと、髪の毛の主張が変わっていくパターンです。通常、こんなに髪の毛が絡まることはないのですが、イラストならではのウソを使うことで、可愛く見せられるのであれば良いと思います。そういったウソが人それぞれの個性となっていきます。

パッツンの前髪パターン

パッツンの前髪は、段差をつけたりクロスさせることで表現の幅を広げることができます。

Ⓐ パッツンラインを綺麗に揃える

綺麗なラインで揃えるのはとても可愛いですが、私の場合は揃いすぎて絵柄の差がつけられず、かつ見飽きてしまうデメリットがあります。

Ⓑ パッツンラインに段差をつける

下図は少し過剰ではありますが、髪の毛に段差をつけたり角度を少しずらしたりすることで緩急がつき、髪の毛の印象がとても強くなります。

Ⓒ 前髪の中央をクロスさせる

前髪パッツンの真ん中の髪の毛を被せた例です。こういった表現はパッツン以外でも使えます。

POINT

次ページでも解説しますが、M 字の髪型で前髪の中央を重ねてみました。パッツン以外の髪型にここで解説した方法を応用した例になります。自分の中の常識を壊して色々と描いていきましょう。描いてみて合わなければ戻せばいいだけなので、練習と思いましょう。

M 字分けの前髪パターン

M 字分けの前髪は、工夫次第でさまざまな表現ができます。いくつかパターンを紹介します。

Ⓐ 前髪をクロスさせる

前髪をクロスさせるパターン。前髪中央の毛先のあたりで×になるように描きます。下にある髪の毛ははみ出しても可愛いので、表現方法としてさまざまな描き方ができるパターンです。かっこよく、可愛い前髪になります。

Ⓑ クロスさせてハネさせる

前髪クロスの応用です。左側（反対も可）の毛束を少し太くしつつクロスさせるように描くパターンです。髪の毛の流れが決まっている髪型に一箇所ハネをつけることにより印象が強くなります。かっこいい印象になり、さまざまなキャラクターデザインに応用できるパターンです。

Ⓒ クロスさせて大きくハネさせる

ⒶとⒷをさらに応用します。ハネを大きくつけることによって、個性をさらに強くするパターンです。髪の毛を特徴的にしたいときに使うことがあります。ただし、塗り方がとても難しくなるので注意が必要です。また、上の線を意外なところに描くことでも、とても印象が強くなります。

Ⓓ 分け目と太いクロスを入れる

M 字の前髪にさらに分け目をいれて、太い毛束のクロスを一本追加するパターン。パッツンらしさを少し出しつつもクロスを追加することによって M 字感が強くなります。特殊な形にすることでキャラクターに魅力を追加する描き方です。ポイントは分け目をしっかりと決めておくこと。そうすることで、線画も塗りも綺麗にできます。

前髪を描くときの注意点

前髪を魅力的に描く際の注意点を解説します。

首を傾げた際の前髪の向き

前髪が重力に逆らわず下に流れていると、横髪の流れとも調和がとれます。髪の毛は全体的に流れを合わせると綺麗で見栄えも良くなるので流れはきちんと意識して描いていきましょう。

顔の傾きと同じ角度で前髪を描いてしまうと、横髪は重力に逆らわず下に向かっているのに前髪だけいびつなイラストになってしまいます。イラストならではのウソも可愛いですが、これだと髪の毛の柔らかさはなくワックスで固めたような髪の毛の印象を与えます。

斜めを向いた顔の前髪の表現

下図は、髪のカーブが強く、頭の頂点から流れる描き方です。一般的に多く見られ、可愛い印象を与えます。いわゆる萌えイラストは、頭の頂点が根元となるように抽象化されており、描き込みを省略しても可愛い印象を与えられるよう考えられています。デフォルメ度が高くなる描き方です。

下図は、髪のカーブが直線に近く、根元がおでこの少し上あたりになる描き方です。左のデフォルメ度が高いイラストに比べ、前髪中央がしっかりと真ん中のおでこの上から生えている印象を与えられます。比例して描き込みが増えて、デフォルメ度が下がるため、絵柄と相談して描き込みを調整しましょう。

髪の毛の厚みの表現

髪の毛の厚みは、イラストの立体感を違和感なく表現するうえで大切です。ここでは、髪の毛の厚みの違いによる印象の変化を見ていきましょう。下図は、左の矢印は目尻から、右の矢印は耳の付け根から引いて、厚みを表しています。なお、矢印の幅は顔の角度に左右されます。

リアルよりの厚みの場合

髪の厚みが薄めの表現です。大人っぽいお姉さんのイメージに合います。頭の縦幅自体はそこまで変化はなく、横幅が極端に狭くなっているのが見てわかると思います。髪の毛の印象が縦に広く、横が狭いのでリアルな印象になります。顔全体のシルエットが白銀比から黄金比寄りになるので、かっこいい印象になります。

厚みを広くした場合

髪の厚みを増すと、横幅が広くなって頭自体が丸くなり幼く可愛い印象を与えます。顔全体のシルエットが左の黄金比寄りのイラストよりも白銀比寄りなので、可愛く見えます。こういった髪の毛は非現実感がありますが、イラストなので可愛ければ良しです。

黄金比が 1 : 1.618、白銀比が 1 : 1.414 の比率のこと。

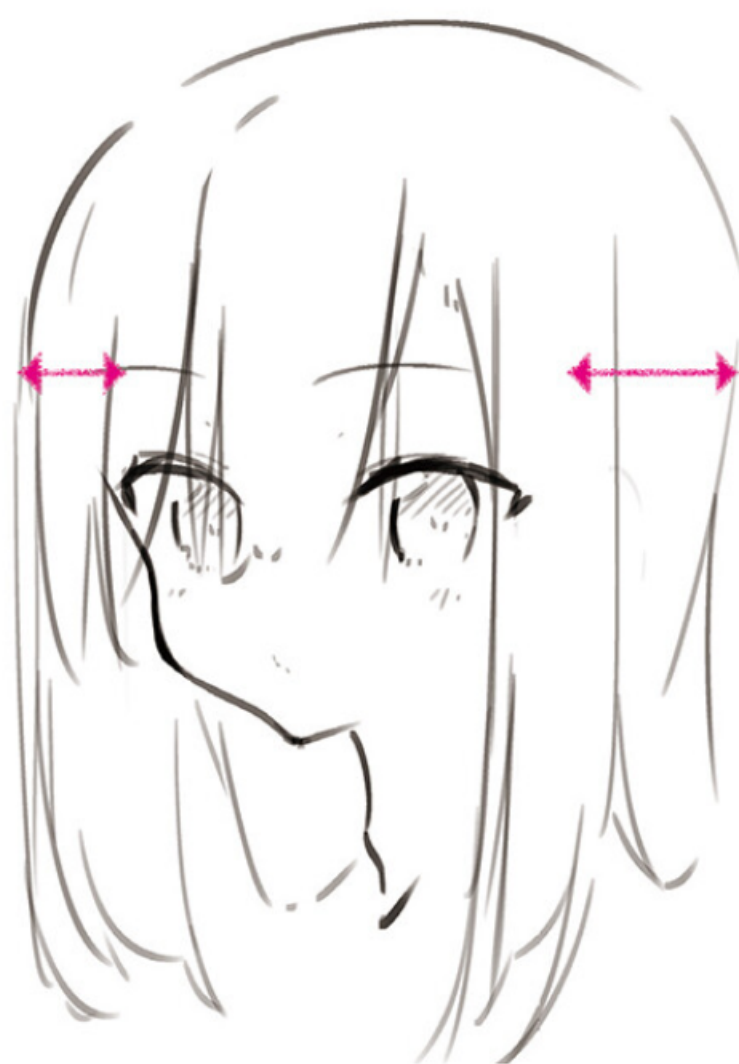
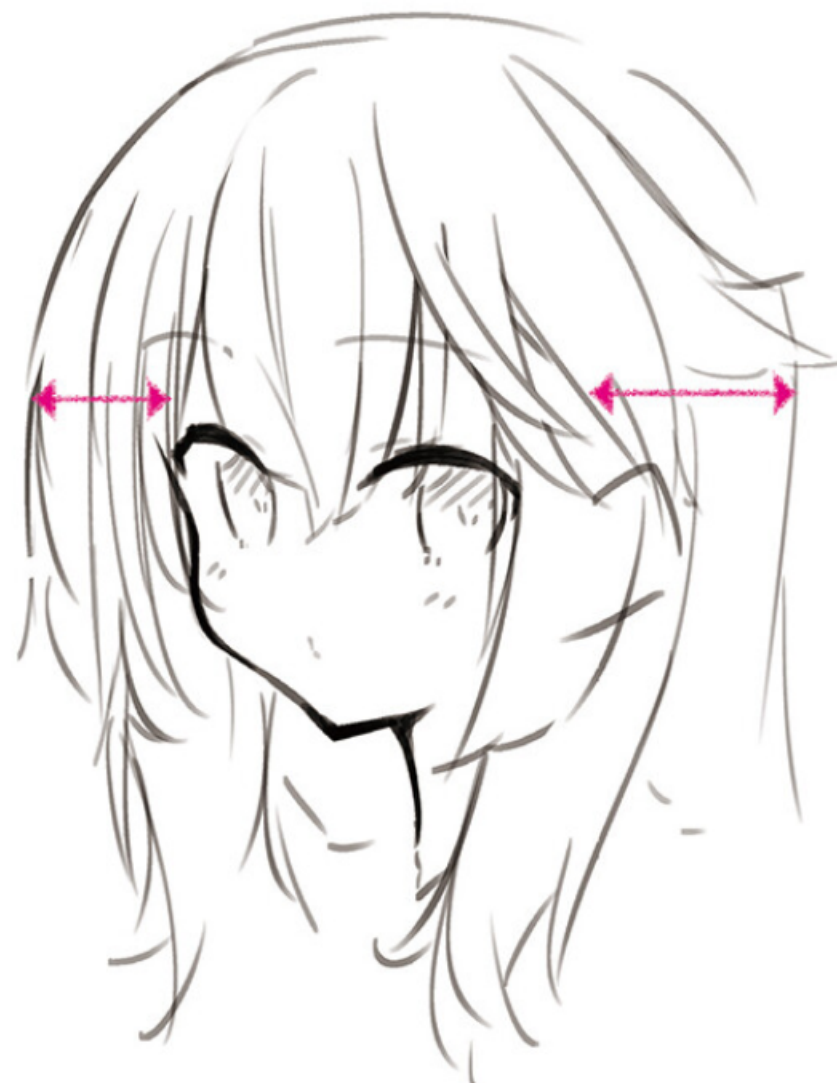
中間の厚みの場合

上の左右の図の間くらいの厚みのイメージです。綺麗で可愛い表現、言うなれば可憐な印象を与えます。

POINT

髪の厚みは、顔の形（目や絵柄）で変化させたり、年齢差で違いを出したりと多種多様な使い方をします。

POINT

イラストをどのように描くかを考えるのはとても楽しいですし、考えて描くと説得力が出ます。とはいえ、髪の厚みのように決めておきやすいものは、自分の中である程度ルールを確立しておくとスランプに陥りにくくなります。

髪の毛の表と裏

髪の毛の表と裏はイラストの奥行きを出すうえで重要です。ここでは、2パターンの描き方を見ていきます。

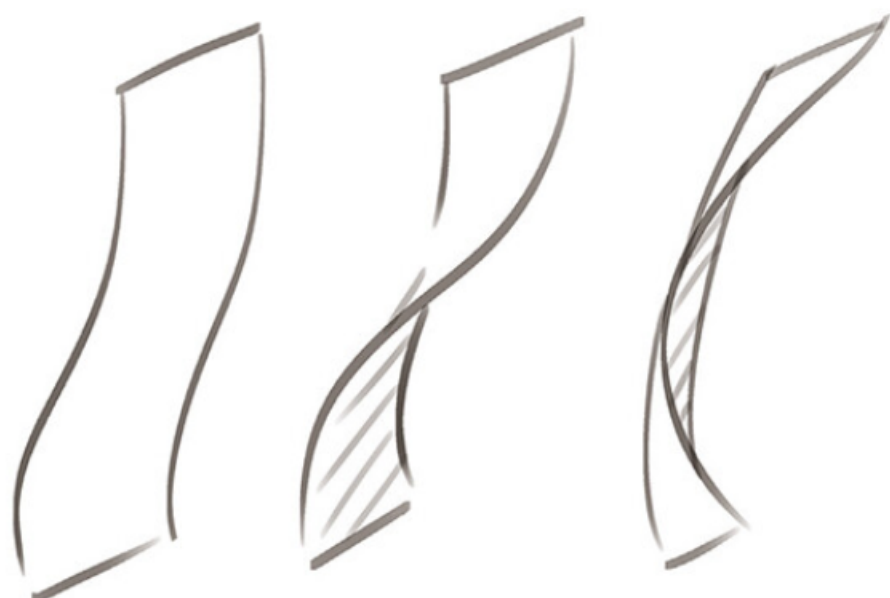
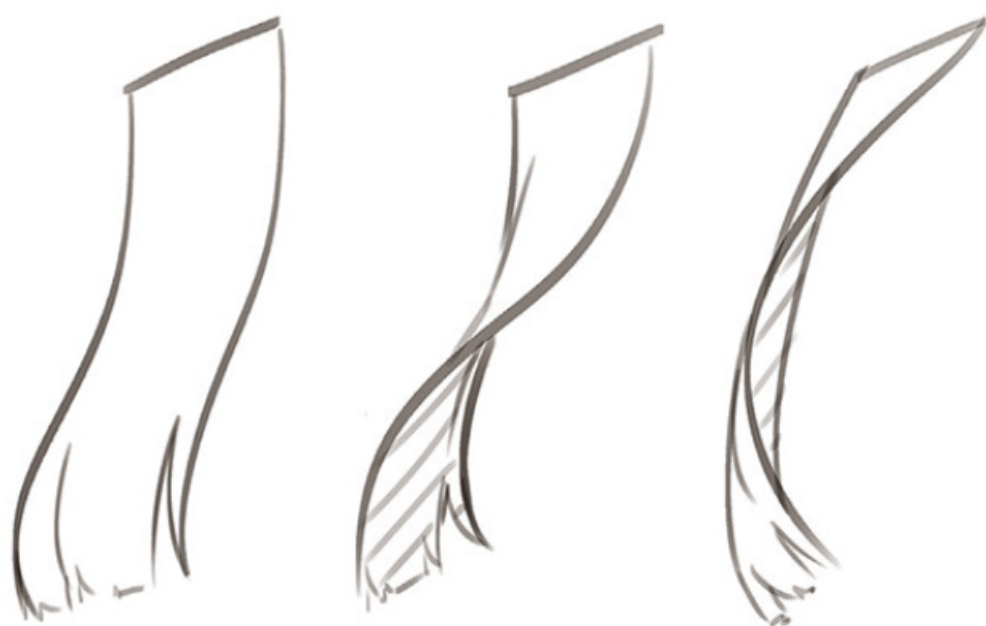
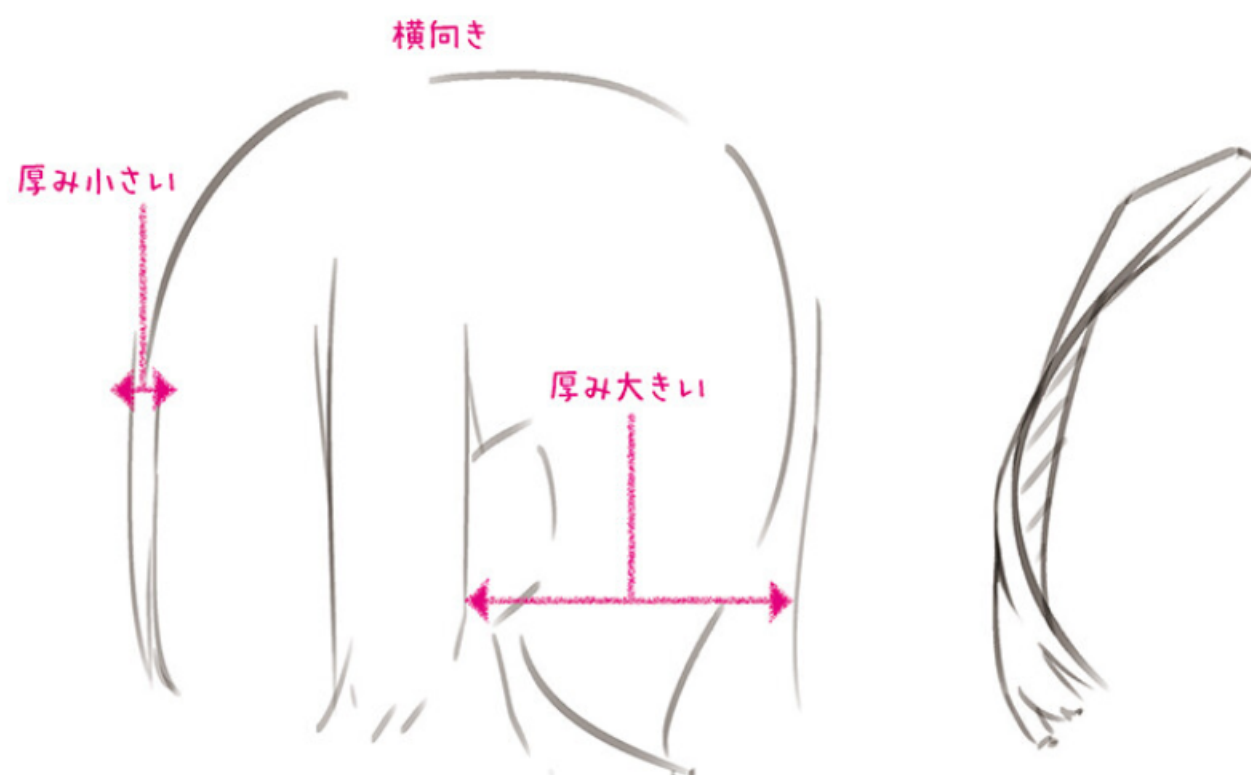
髪の毛の表と裏をわかりやすくする描き方

髪の毛の表と裏がわかりやすいように、髪の毛をまとめる描き方。斜線部分が裏になります。

髪の毛の表と裏が交互に並ぶ描き方

髪の毛の表と裏が激しく交互に並ぶ描き方。交互することによってとても可愛くなります。矢印が3つありますが表がチラ見えすることによって奥行きが強くなり、印象が強いイラストになります。光の角度により、光が当たっている場所も変わるので気をつけましょう。

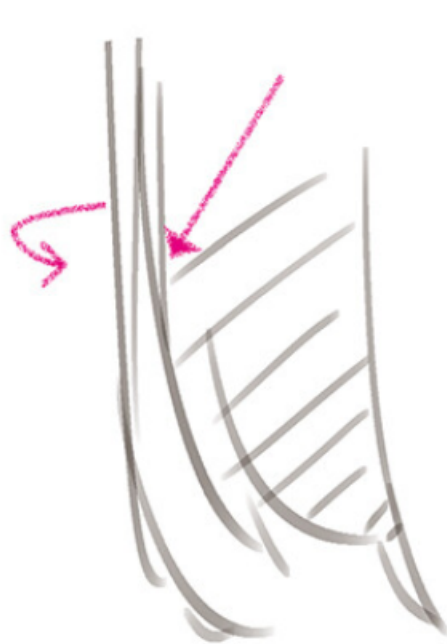
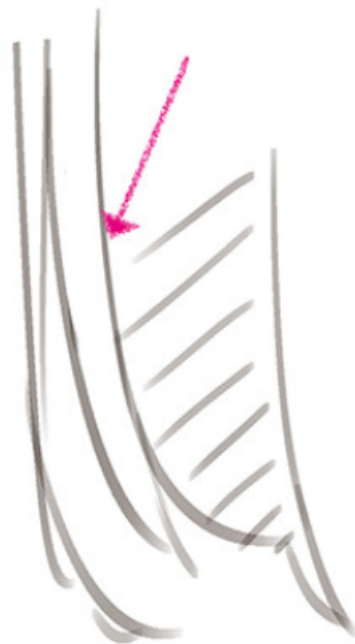
髪の毛をリボンとして捉える描き方

髪の毛をデフォルメし、リボンとして捉えた場合の考え方と描き方、その応用方法を紹介します。

1 髪の毛をリボンとして捉える場合の利点は、なびかせ方をデフォルメ表現できるという点があります。なびかせたり、ねじれたり、反り返したりといったことを抽象的に捉えることができるので、リボンのように描けます。

2 抽象的に捉えたこれらのリボンをパッツンの髪の毛と考えたうえで、毛先、ライン線を追加してデフォルメ度を下げていきます。これで髪の毛が活き活きとしてきます。手順 **1** で髪の毛のアウトラインを綺麗にとることにより、毛先やライン線を追加するだけで髪の毛らしくなるのがわかると思います。

3 髪の毛に厚みを追加します。髪の毛は頭から垂れているものなので、基本的に薄い厚みが生まれます。後ろ髪は生え際が首元まで続いているので、厚みがとても大きくなります。イラストなので多少はウソをついても問題ありません。

回り込んでくる髪の毛の描き方

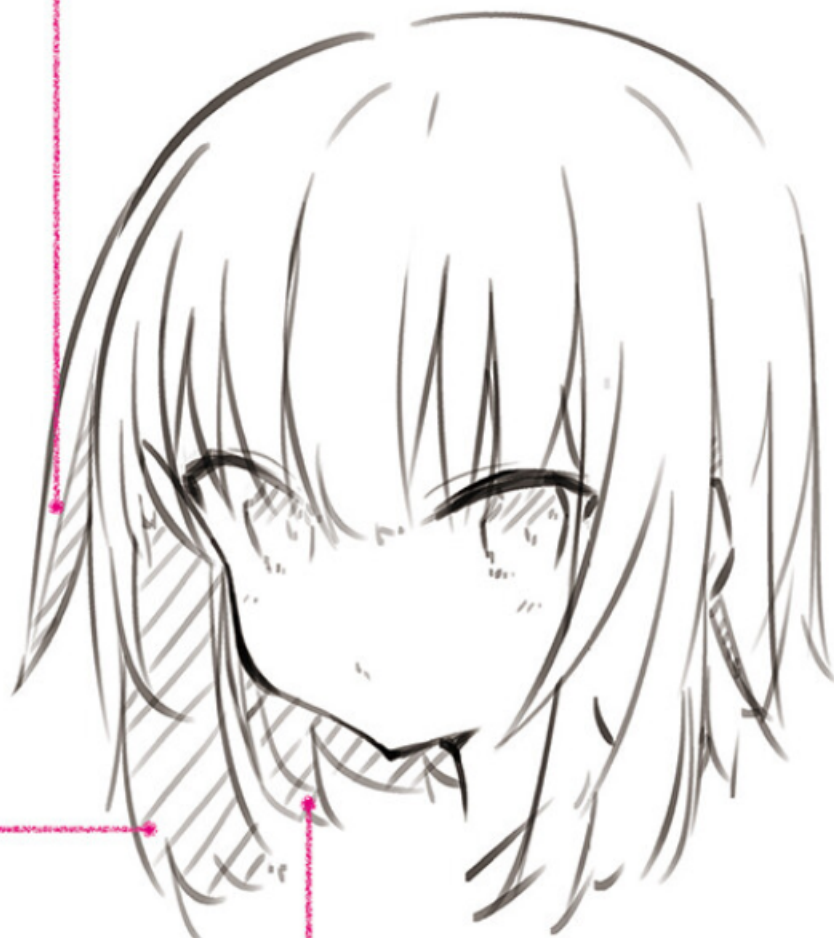
ここでは、回り込んでくる髪の毛の考え方について解説します。髪の毛の回り込みは色々な描き方があります。

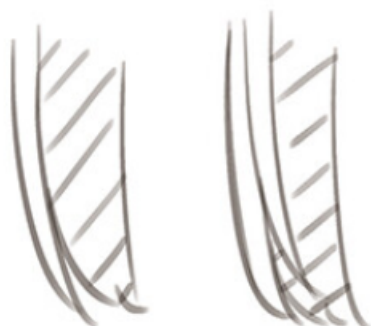
髪の毛の表と裏をわかりやすくする描き方

髪の毛の回り込みは、角度や絵柄によって描き方を変えます。回り込む髪の毛があることでイラストの説得力が一層増します。また、デフォルメ度にはあまり関係なく使えるのが強みです。

途中から回り込む髪の毛を表現する方法

束感を出して分ける方法

髪の毛の回り込みは、一箇所だけではなく後ろの髪の毛の表現にも使うことが可能

ひとつの束で光と影を表現する方法。ラフや下描きの段階でイメージできていると使いやすいです。デフォルメ度が高いイラストやイラストの一部を省略するときに使えます。たまに使うことにより変化をつけられます。基本的には今回の例のように外ハネ部分で使うことが多いです。外ハネ部分で使うことにより、元気な感じの表現になります。

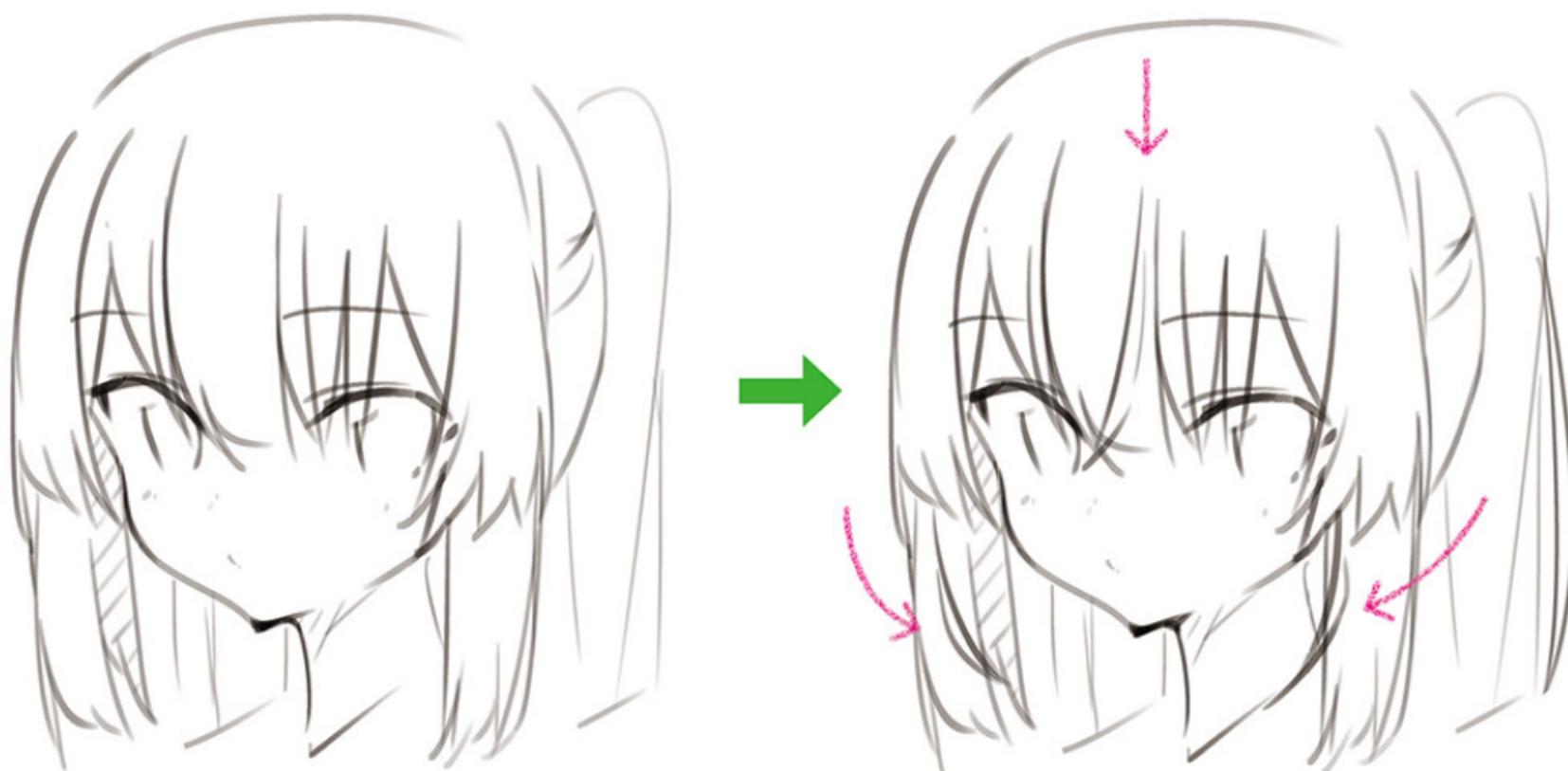
別例

束間で区切る方法。一般的によく使用されています。下図の別例のような回り込み表現ではないのでしっとり感はなくなります。ハネっ毛が多い髪の毛を描きたいときに向いています。魅せたい表現方法によって、描き方を変えましょう。

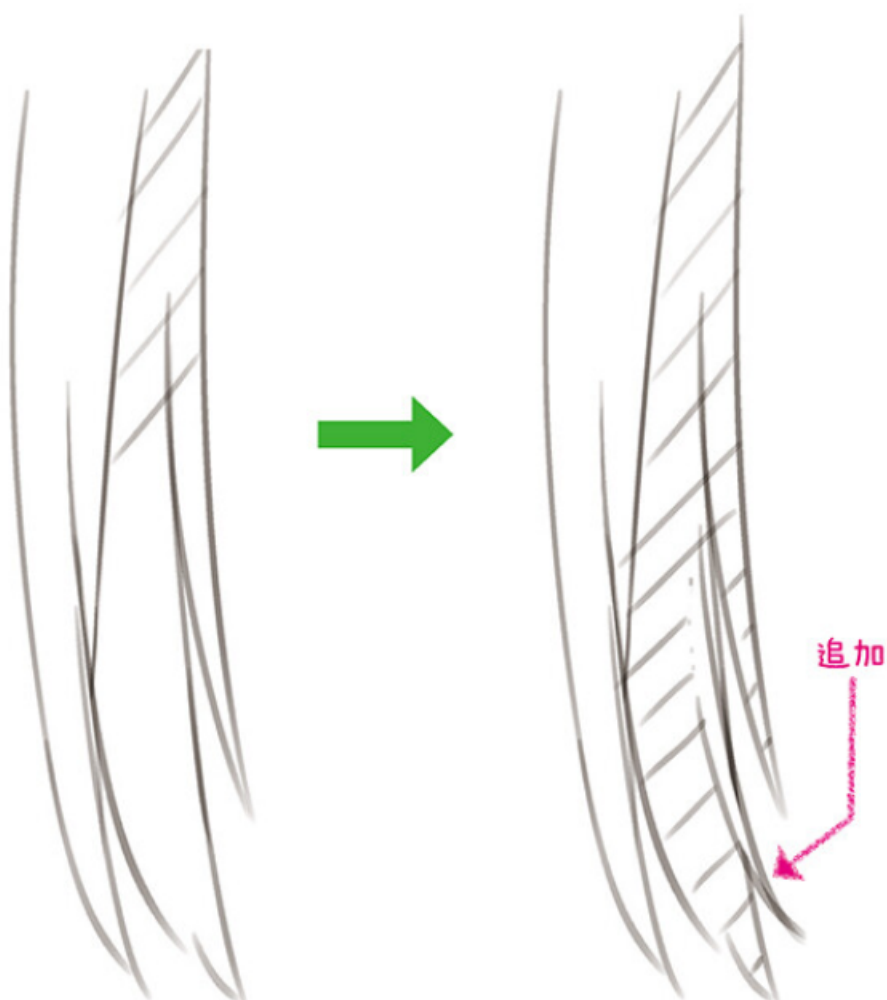
別例

おしとやかに魅せたい場合などに多用することが多い表現。汎用性の高い描き方です。ただし、この表現方法のみを多用すると変化がなくなるので注意しましょう。細い髪の毛の折り返しに使われることも多いです。

散る髪の描き方

細かい髪の毛を追加して髪の毛の描き込みの印象を操作する表現を「散る髪」と呼んでいます。ここでは散る髪の解説をしていきます。

散る髪の追加

左のイラストに、三本散る髪を追加していきます。追加する際は色のみでもいいですし線画込みでも良いでしょう。髪の毛の流れに沿わせたり、内側に追加すると可愛く、逆に流れに反するように追加するとかっこよくオシャレな感じになります。
右のイラストは、前髪に一本、横髪に二本追加しています。前髪に追加したものは髪の毛の流れに逆らう形で追加したので、かっこいい印象を与えます。対して横髪に追加したものは内側かつ髪の毛のラインに沿う形なのでとてもかわいらしい印象を与えます。

裏に追加する散る髪

下図は、表と裏をわかりやすくしたものです。追加されている矢印の散る髪ですが、裏に追加された散る髪をあえて表に見えるような描き方にできます。「表、裏」というイラストの認識から、「表、裏、表」となり、視線誘導や情報量の調整になります。

下図は、描き込み練習用のイラストです。ここまでの内容を踏まえて、散る髪や髪型のアレンジなど色々と上から描き込んでみましょう。うまくいかなくてもなぜ悪いのか考えてみましょう。

横髪の表現

横髪の表現方法を４つ紹介します。

Ⓐ ストレートにおろす

耳を少し見せたい表現方法になります。線を入れたりして髪の毛の流れを表現したりすると、落ち着いた印象を与えられます。髪型や絵柄によっては可愛く見えます。
描き込みを減らして、服や背景といったほかの部分の印象を強めたいときに使うと効果的です。描き込みを増やして髪の毛に視線誘導させたい場合は、ほかの髪の描き方を使いましょう。

Ⓑ 段差をつける

目より少し下のラインで区切り線を決め、そのラインで横髪を区切って段差的な表現を追加する描き方です。この描き方は、顔周りの印象を増やすために使えます。また、段差をつけることによって上側の髪の毛をハネさせることができ、垂らす髪の毛と区分けすることによって下の区分けされた髪の毛をストレートに垂らすことができます。応用の効く髪の毛の描き方になります

Ⓒ 内巻き髪

Ⓐのパターンに、一本だけ少し太め～太めの髪の毛を追加する描き方です。綺麗な印象を与えます。太めに追加して毛先を少し丸めたり、太い感じの毛先にすると可愛い印象をつけることも可能です。ほかのどのパターンにも追加ができる応用しやすい方法です。

Ⓓ 後ろ髪と一体化

後ろ髪と結合して耳が見えなくなるパターン。耳が見えないほうが可愛いという表現方法です。Ⓑでも耳が見えない表現にできますが、この場合は流れるように髪の毛を表現したいときに使用します。髪が肩や背中に当たるときに使用するとても良い感じになるのでおススメです。なお、線が少ない分塗りがメインとなる描き方になります。

耳や肩に合わせた髪の毛の垂れさせ方

耳や肩に合わせて髪の毛も垂れて分岐したほうが自然です。とくに横髪はそれらの影響を受けやすい髪です。捉え方、描き方を見ていきましょう。

1 髪も何もない状態の頭部を描きます。

2 生え際の位置を明確にします。

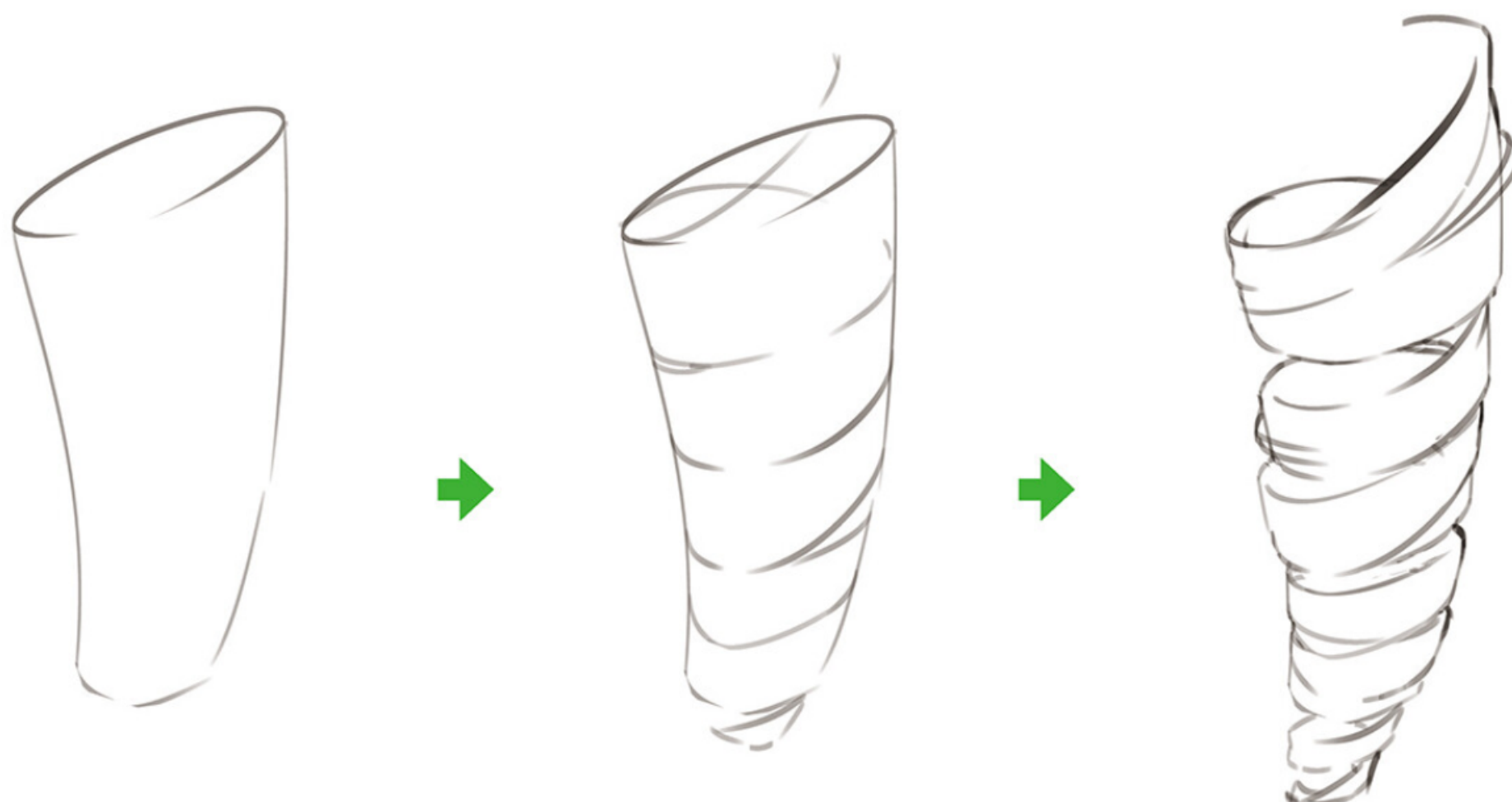
3 生え際に沿うように横髪を描きます。耳の上の矢印は、耳の表と裏に分岐する髪の毛の表現。ここは絵柄によりますが耳が髪の毛を分岐させるのを頭に入れておきましょう、塗りで表現するのも良いでしょう。
耳の下の矢印は、横髪と後ろ髪の分岐表現。後ろ髪が長い場合は、背中に髪の毛が流れるので横髪にも自然と分岐ができます。
もちろん例外はあるので注意しましょう。

POINT

耳や肩に合わせない例外パターンもあります。
下図は、個性的な外ハネ強めの髪型です。野生感が強く獣っぽさがある髪型となります。基本の形から離れれば離れるほど野性味があふれていきます。癖っ毛や寝起きの髪の毛をセットする前などもこういった応用方法で表現可能なので覚えておくと良いでしょう。

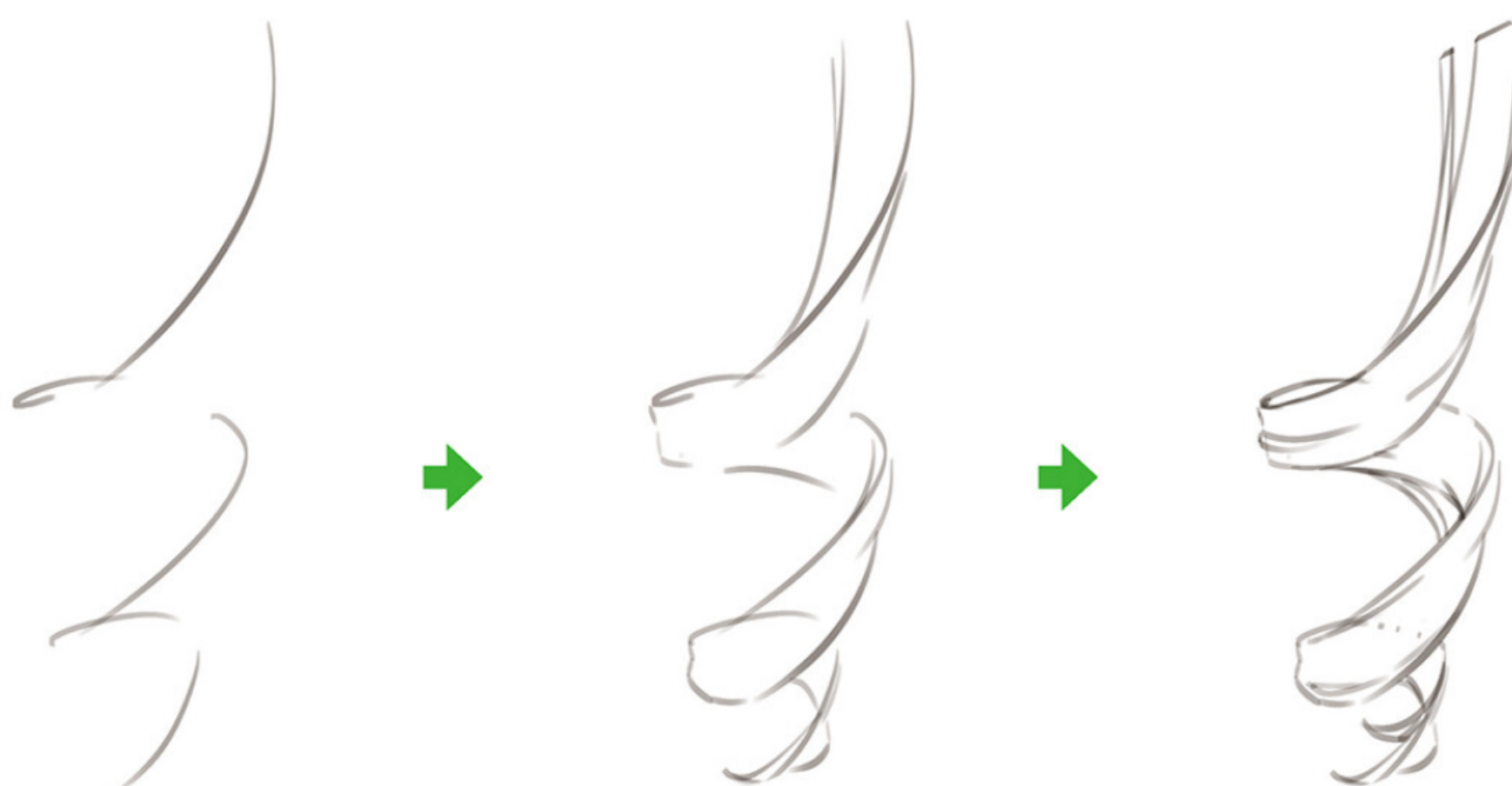
ドリルヘアの描き方

お嬢様風キャラの髪型で良く見られる横髪のドリルヘアの描き方を紹介します。２種類のドリルヘアを解説します。

太いドリルヘア

1 円柱を描きます。円柱の先端側が小さくなるようにします。

2 切り込みを入れます。先端に向かうにつれて幅を狭くします。

3 切り込みを開き、細い髪を追加します。束を横や斜めにずらしたりして完成です。

細いドリルヘア

1 ライン線を描きます。くるくるとさせる意識をもちつつ描きます。

2 ライン線に沿わせる形で厚みを追加します。

3 描き込みを増やし、デフォルメ感を減らして完成です。

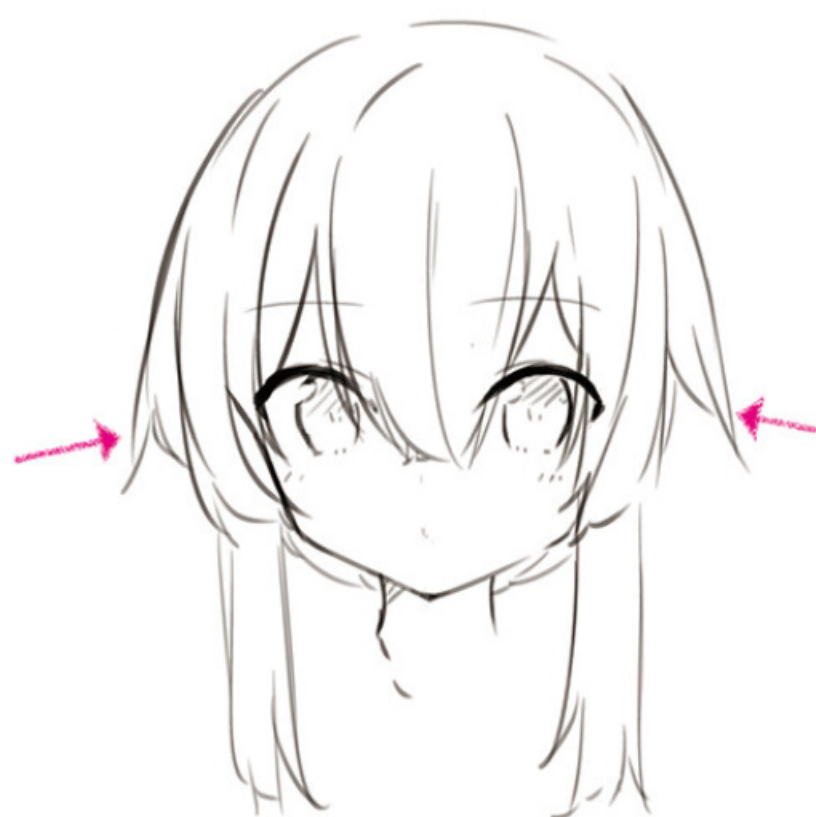
横髪と後ろ髪の間の描き方

横髪と後ろ髪の間に髪の毛を追加すると可愛いうえに個性を増すことができます。いくつかパターンを紹介します。

Ⓐ 後ろに向かってハネさせる

斜めから見たときにわかりやすい髪の毛です。
癖っ毛にも見える髪の毛で獣耳感も出せ、もふもふに見えたりボリュームも増えるので可愛くなります。

正面から見ると少しハネ感が強いのがわかります。正面から見たときに髪の毛のハネがなく落ち着いた髪型だった場合は、この髪はあまり見えないので注意しましょう。正面からでももう少し長くしたりすると落ち着いた感じになります。内巻きにしても可愛いです。短くすることによって元気っ子、獣耳っ子っぽくなります。

下図は応用パターンです。横髪と後ろ髪の間の髪を普通にハネさせていますが、その下に垂れている長い髪の毛が耳より上あたりから落ちていることによって横髪の横幅が広く見えます。こういった表現も髪の毛であればできます。注意点はバランスがとりにくいことで、実際であれば肩にぶつかって前髪のほうへまとまっている描き方をすると可愛いのですが、肩のない顔だけの作例なのでこのような表現になりました。

Ⓑ 内巻きにする

長くして、内巻き髪にした場合の表現です。細い髪の毛を追加することで表現の幅が広がります。耳を見せない表現なのでイラストっぽさが増します。このようにさまざまな方法で応用していきましょう。

より多彩な髪の毛表現

ここまで紹介してきた髪の毛の描き方を応用して、より多彩な描き方を紹介します。

直線的な髪の追加

細かい髪の毛の中に使う表現です。綺麗なカーブの中、あえてまっすぐな線を一本追加することにより不自然な感じを演出します。目を引くイラストになりますが、使いこなすのが難しい表現です。

硬めのカーブ

細い髪の毛のカーブを硬めに表現する描き方です。左の直線的な髪よりほんの少しカーブをつけると、太い髪との差が出て散ってる感じがとても可愛く見えます。

鋭利な表現

p.36 で毛先のイマイチ例にした描き方のひとつ。ここでは、特殊パターンで使える例として紹介します。髪の毛の切り方をあえて鋭利にした表現です。ほかの髪の毛もこういったカクついた髪の毛を増やせば個性強めのイラストにできます。

直線的なくの字

髪の毛の折り返しで「くの字」になるときに、あえて直線的な描き方をする方法。かっこいい雰囲気にできる描き方です。カーブがひとつだけ硬いので、これだけで個性が出ます。

直線的な分け目

M 字で分けたときの横髪に流れる髪の毛を直線的に描く方法。普通にカーブが綺麗な髪の毛だとしても、あえて見えにくい部分を硬くすることにより特徴がつく表現方法です。

一本線が魅せる髪の毛の表現方法

髪の毛があるであろう部分をあえて一本線で表現する描き方。アウトラインがとりやすく、デザイン感が増します。考え方としてはここだけリボンの真横（一本線）として捉えることにより、アニメ感（デフォルメ感）を強くして印象を残すことができます。髪を線で描いたことによって塗る部分が減るので、線画の特徴を強く残したい部分などに最適です。

POINT

ここで紹介した描き方は、デザイン性が強いイラストに良く合います。細かい髪の毛も多少描き、応用を効かせたりしても良いでしょう。

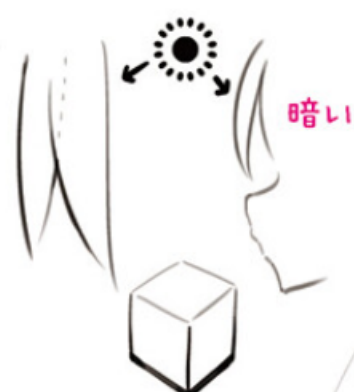
ほかにも髪の毛の表現方法はたくさんあります。髪で個性を出したい方は、ぜひ自分なりの髪の毛表現の追求をおススメします。

線画の描き込みの強弱

線画の強弱のつけかたで、髪の毛の雰囲気も変わってきます。

強弱のつけ方

1 ラフの上から線画を描きます。線画ですが髪の毛、肌ともに均一の線で描いています。この線画に強弱を加えていきます。

2 ラフを非表示にした線画です。均一な線で描いていますが、塗りを重視する絵柄であればここから塗っても大丈夫です。私は線画に強弱をつける絵柄なので、ここから描き込みます。

3 光の当たる部分の線を細く、当たらない部分の線を太くしていきます。
前髪とおでこがわかりやすいですが、奥行きのある髪の毛が外周側にあるので内側のおでこ側が暗く見えます。髪の毛同士の処理も同じように、光の当たっている側の髪の毛より反対側にある髪の毛が暗くなるので線画を太くします。

4 描き込んで完成した線画です。私の場合はもう少し髪の毛を細かくして線画の強弱を多く見せる描き方になります。
その代わり塗りをあっさりめにしています。線画を引き立たせるか、塗りをメインにするか絵柄と相談して描いていきましょう。

絵柄に合わせたデフォルメ度と描き込み度

描き込みの少ないアニメ風のタッチをベースにして、デフォルメ度と描き込み度の強弱の違いを紹介します。

描き込みの少ないアニメ風

まつ毛などもそうですが、髪の毛の一束一束を太めに描きます。また、目の描き込みに合わせて描くというのも良いですし、目の縦幅が長いイラストほどデフォルメ感（アニメ感）が強い（現実の目はそんなに縦幅がない）ので、それに比例して髪の毛の太さを調整すると良いでしょう。

デフォルメ度低め

まつ毛を長く生やしてみました。髪の毛も左のものに比べて細かく、毛束が増えています。髪の毛が細かいこともあり、目が大きくないため印象が弱いものの、目に特徴を出したり髪の毛で顔自体の描き込みが増えているという形です。

デフォルメ度かなり強め

上２つと比べても髪の毛の毛先がだいぶ違うのがわかります。まとまっていて太いです。目の印象を強くしている分、顔の周りの印象は減るため、体全体で魅せる構図などでデザインチックに仕上がる描き方です。また、上の２つに比べて線画は少し太めがおススメです。

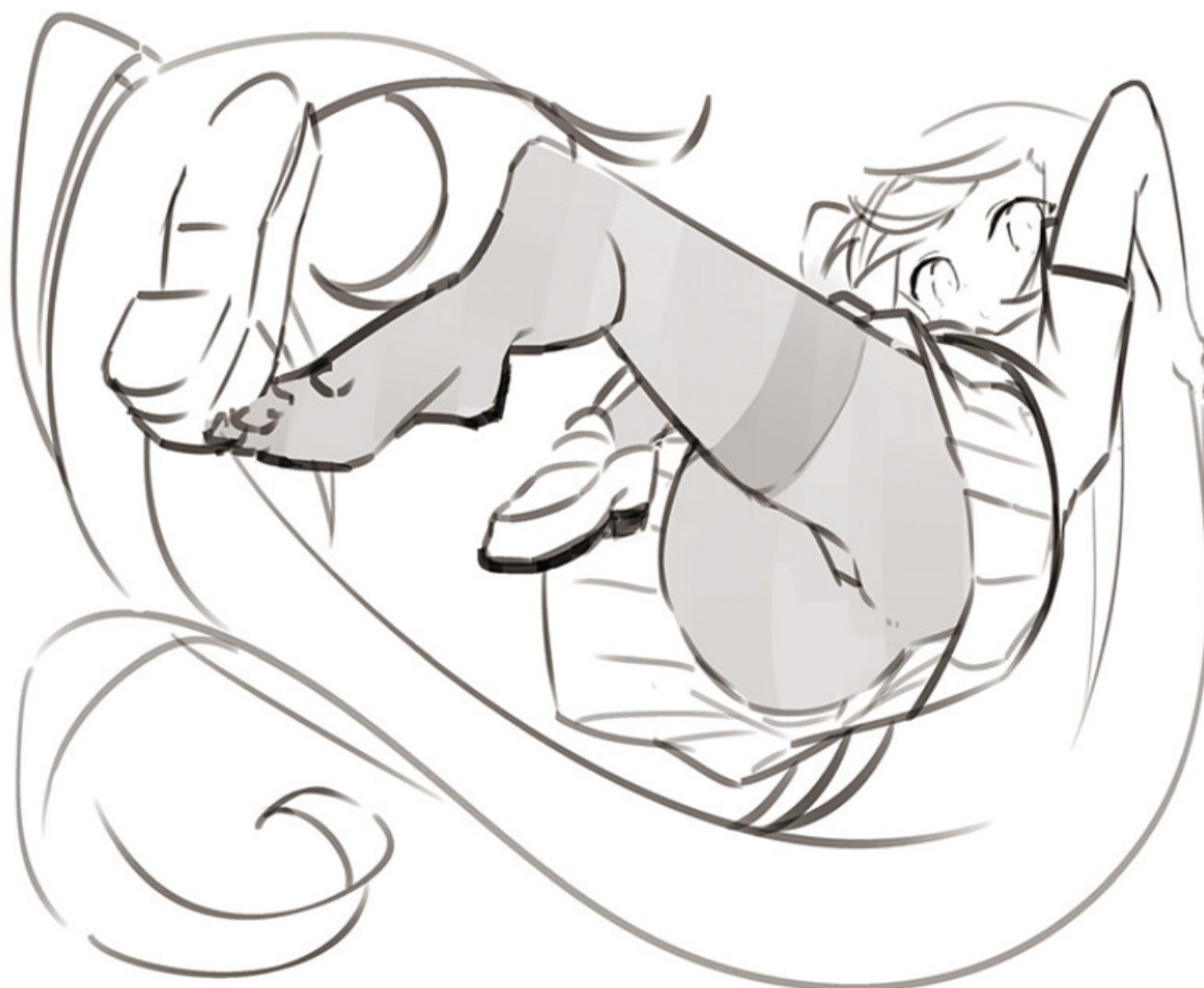
デフォルメ度低め

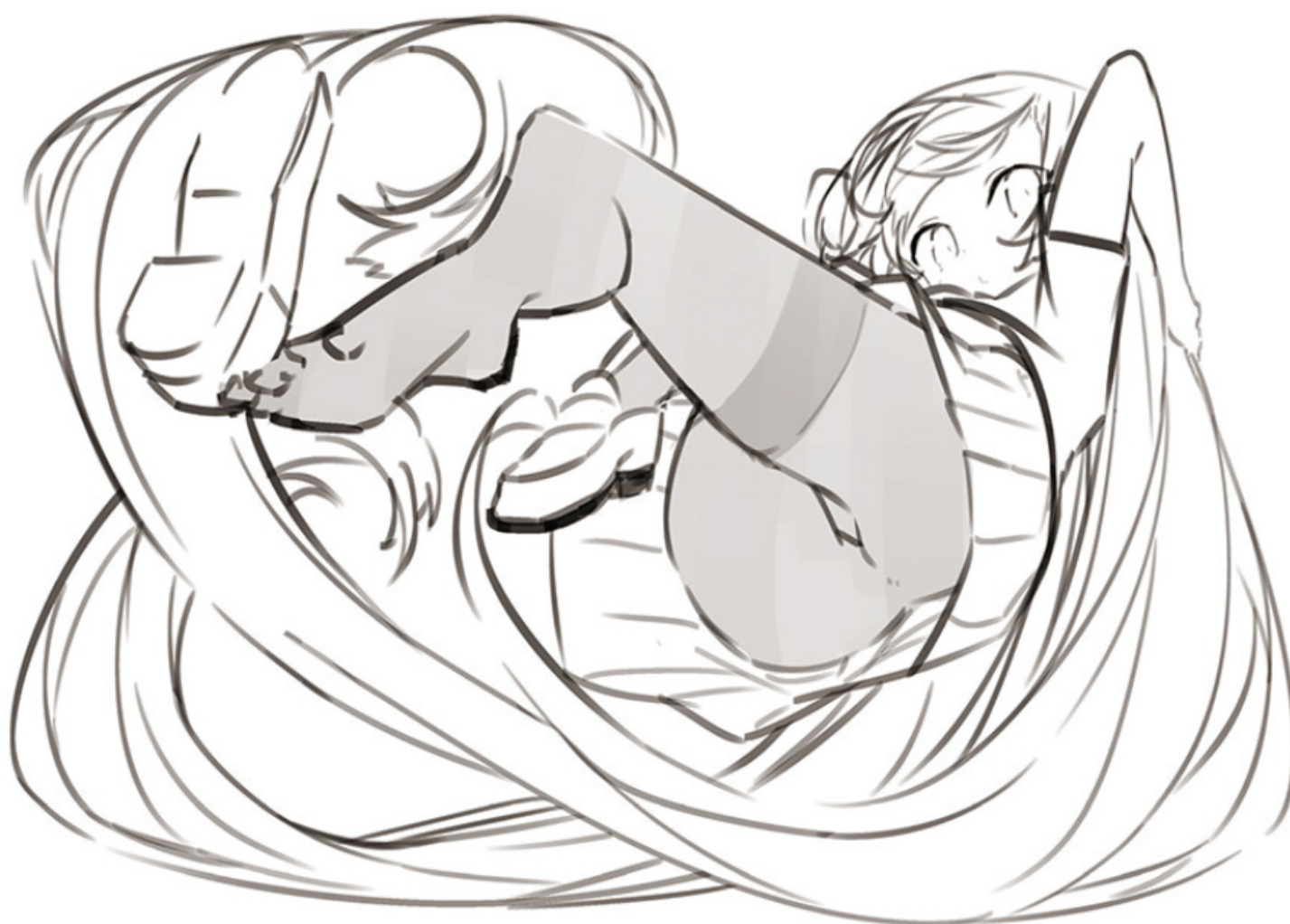
髪の毛をとても細かく入れて顔の印象を調整するため、まつ毛を細めにしています。線画を細めにすると、塗りが楽しい描き方になります。自分も描いていて一番活き活きとしていますね（髪の毛を描くの楽しい！）。

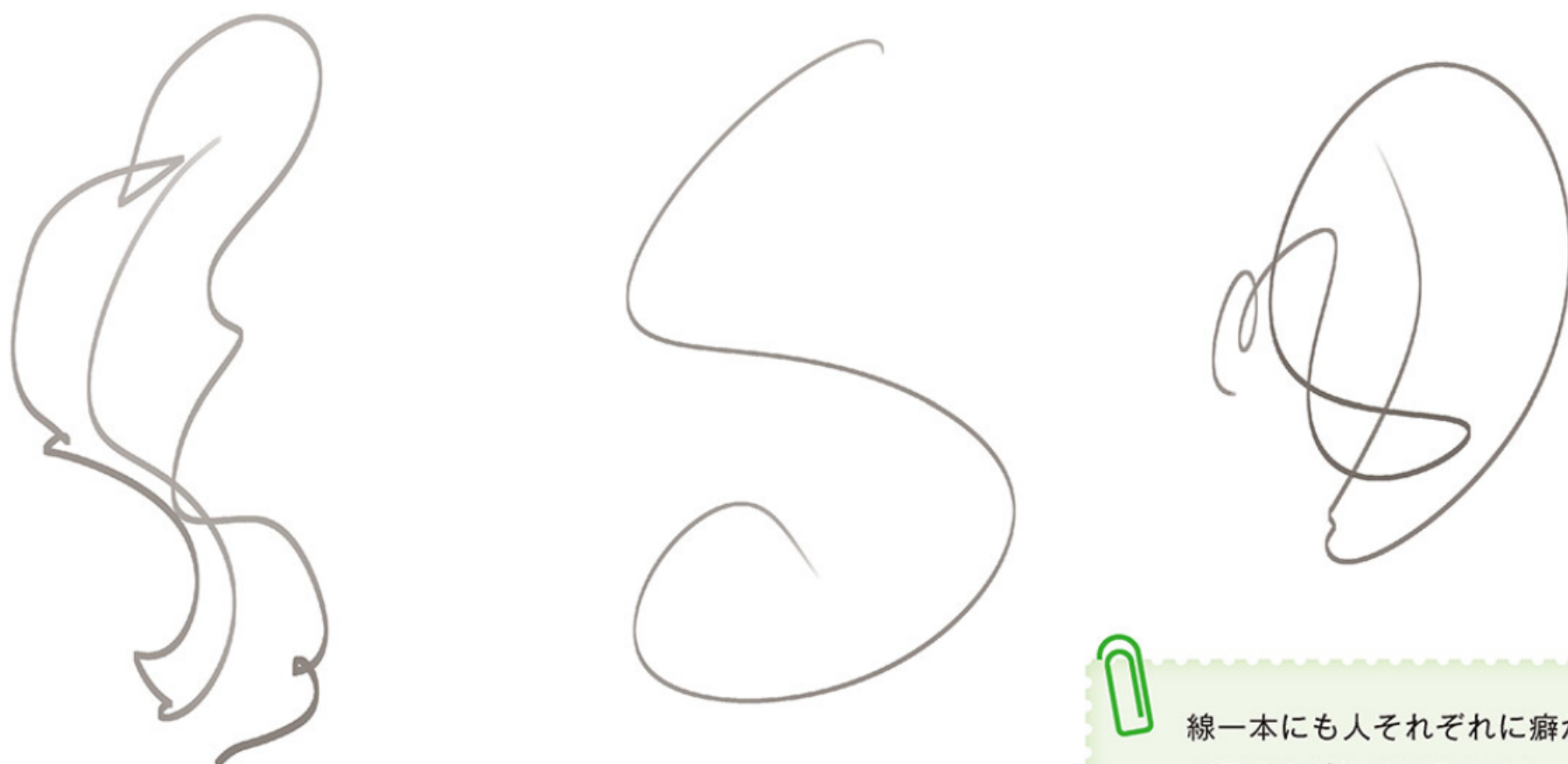
髪の毛の描き込みでの印象の違い

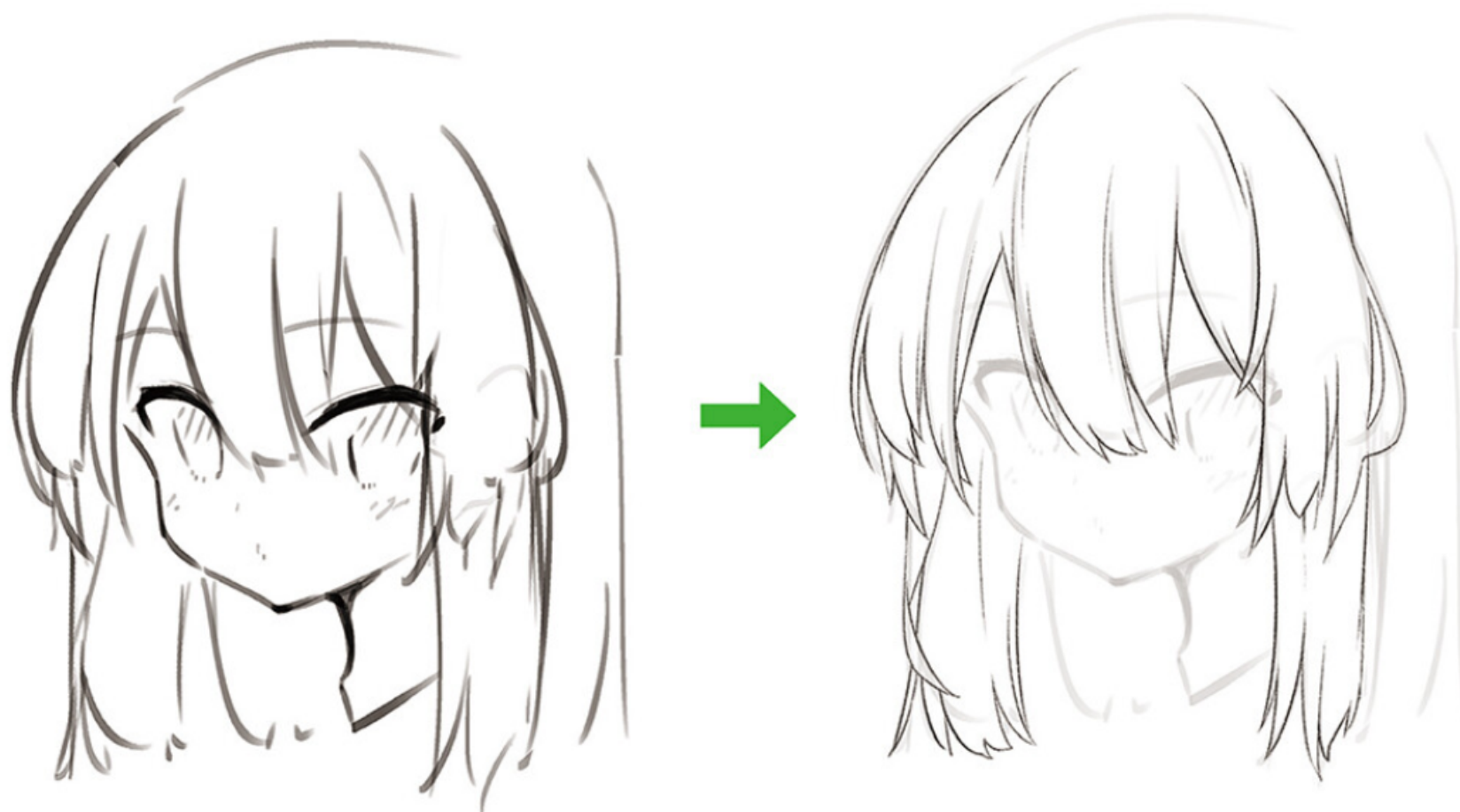
髪の毛の描き込み度合いによる印象の違いを見ていきます。描き込みで印象が大きく変わり、見る人の視線の流れも変わってきます。

描き込みが少ない場合

髪の描き込みを少なくすると、デフォルメ度が強くなります。見る人の視線は、顔の次に髪の毛よりも服にいきます。髪の毛の塗りをしっかりすることが多いです。

描き込みが多い場合

見る人の視線は、顔から髪の毛で大きく一周します。この時点では線だけなので塗り方で色々と調整ができます。私の場合、視線誘導をそのまま活かしたいので、塗りをあっさりするという形をとることが多いです。

髪の毛の柔らかさを意識した線

下図は、ふらふらと描いた線になります。「それで？」と思われるかもしれませんが、力を抜いてふらふらとした線が私はとても好きでこれを線画に活かしています。世間一般でいうラフの線が好きと言われるものと同じです。どう描くか、どうしたら柔らかくなるのかを解説していきます。

線一本にも人それぞれに癖があって見るのがとても好きです。

基本的にはラフ、下描き、線画といった順で描くことが多いですが、その工程を減らすことが大事だと私は考えています。線を柔らかくする方法は、「線画の際、下描きを基本的には無視する」です。ラフから下描き、下描きから線画といった工程で、これに合わせて描こう、とすると線が硬く見えてしまい髪の毛だとそれが致命的になると思ってます。なので、下描きの線を無視する意識を持って描いています。下図は、左がラフ・下描き、右が線画です。下描きの線をほぼ無視しているのがわかるかと思います。一本一本を大切に描くことは大事ですが、硬く重くならないように常に意識していきましょう。

POINT

デジタルイラストの場合、使うブラシを自分にあった設定に調整することも大切です。

COLUMN

髪型による印象（キャラクターの性格づけ）

下図は、髪型だけが違う比較イラストです。動き（しぐさ）や表情、目（ツリ、垂れ）、背景などが同じでも、髪型の違いだけでキャラクターの性格の印象を変えられます。

パッツン＋超ロング＋ストレート

落ち着いた印象が強く、おしとやかなキャラクターといった印象になります。清楚、お嬢様といったイメージです。髪の毛自体が落ち着いているので、そういった印象が強くなります。

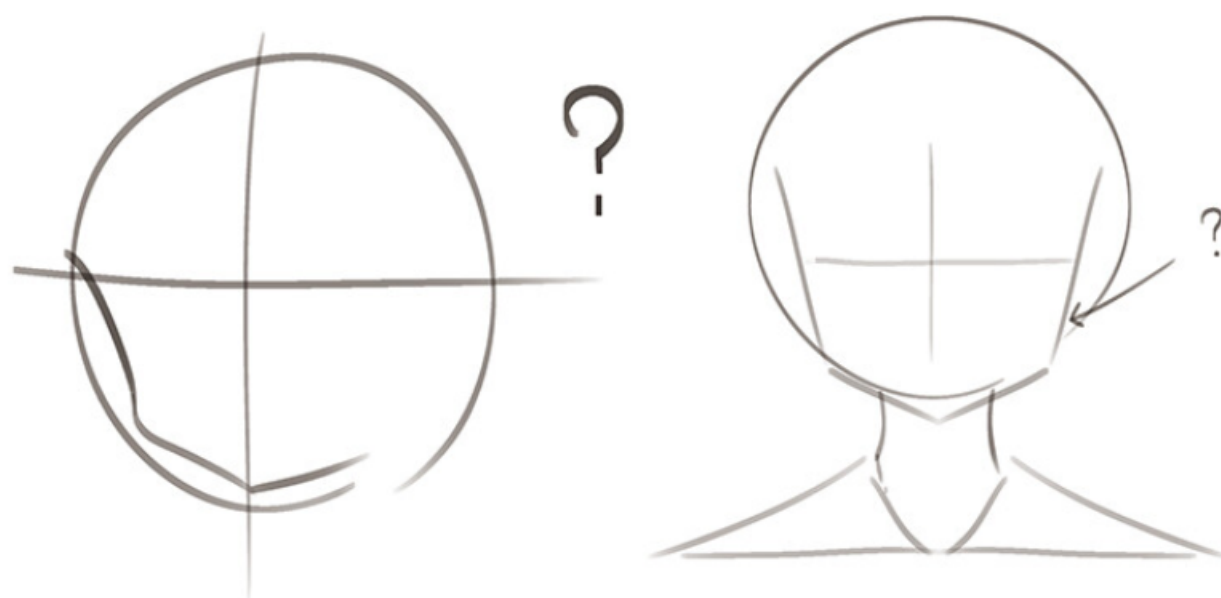
M字分け＋超ロング＋ツインテール

元気な印象が強く、左に比べて年下かな？という印象です。無邪気で活発なイメージになります。ツインテールという髪型が少し幼さ、可愛さを演出するものなので、そのような印象が強くなります。横髪と後ろ髪の毛先に少しウェーブがかかっていて盛り上がっています。

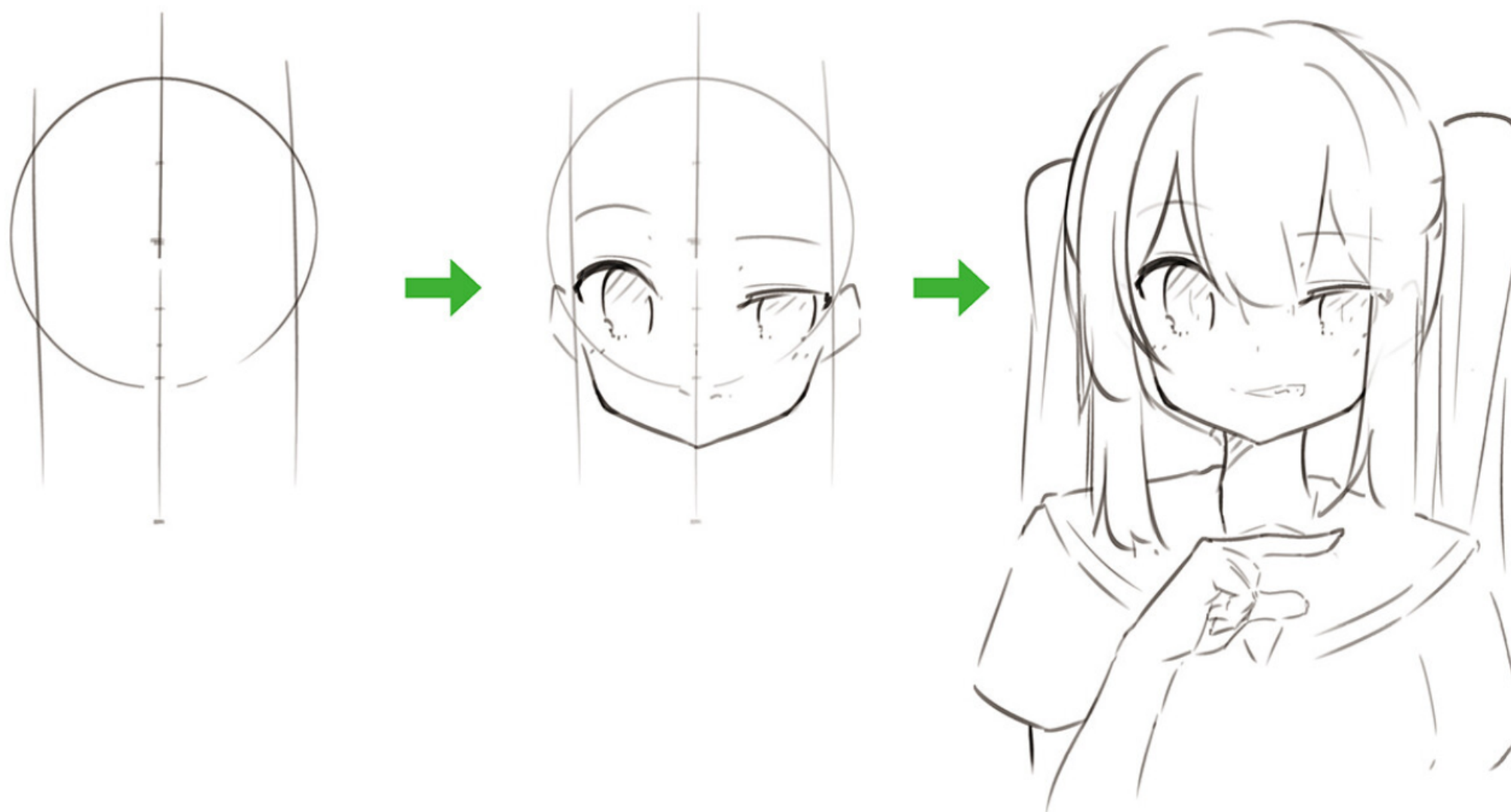
04 顔の描き方

髪の毛を魅力的に描ければ可愛いイラストになりますが、加えて可愛い顔も描ければ鬼に金棒です。ここでは、私なりの可愛い顔の描き方について紹介していきます。

顔のアタリとは?

綺麗なバランスの顔を描ければ頭の形のラインが取りやすくなり、結果的に魅力的な髪の毛を描くことにもつながります。顔のアタリの取り方には人それぞれの方法があると思いますが、そんな中のひとつの参考として、私なりの方法を公開します。
私は顔のパーツを感覚で描くということが苦手でした。下記のような、よくある円と十字線を使ったやり方だと顔のバランスを理解することが難しく、キャラクターとは到底いえないような「なにか」を描くことになってしまっていたのです。

アタリやラフが正確ではないので、一度クオリティの高いイラストが描けても次に描く際にくずれてイラストに説得力が出なかった

筆者なりに考え出した描き方

そこで、顔のベースとなる目とアゴの位置を計算で割り出して描く方法を作りました。
下記は計算によって割り出したアタリから顔を描く方法の例です。
次のページから描く顔の角度ごとに細かい描き方を紹介していきます。なお、この描き方が必ずしも正解というわけではないので、あくまで一例として参考にしてください。

顔の向いている方向ごとの描き方

正面、真横、斜めを向いた顔を描く際の方法を紹介します。どの方法も円を描いてから基準線を計算で割り出して描いています。また、最後に応用パターンも紹介します。

正面を向いた顔

1 円を描きます。フリーハンドで構いません。

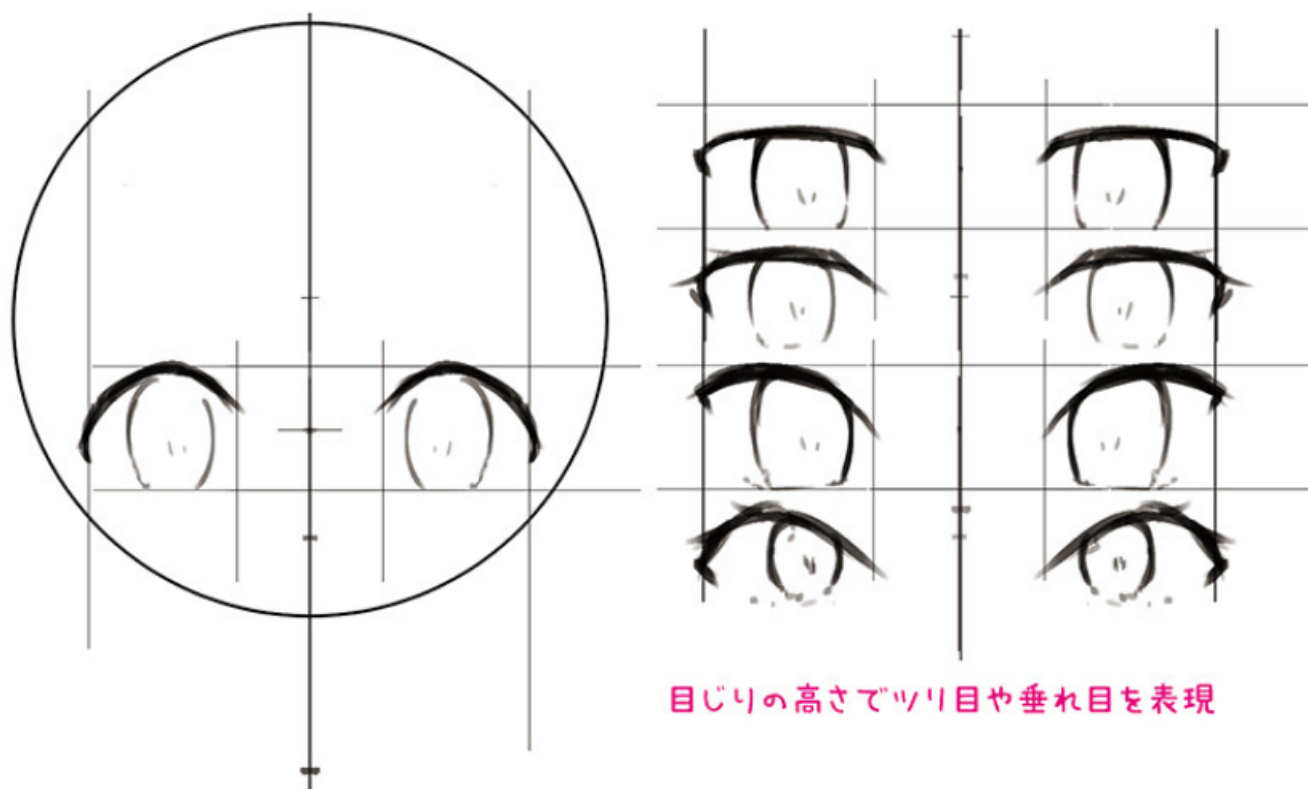
2 円を十字に割り、左右横を切り落とす線を引きます。

3 目の高さを決める基準線を引きます。

4 目の横幅を決める基準線を引きます。

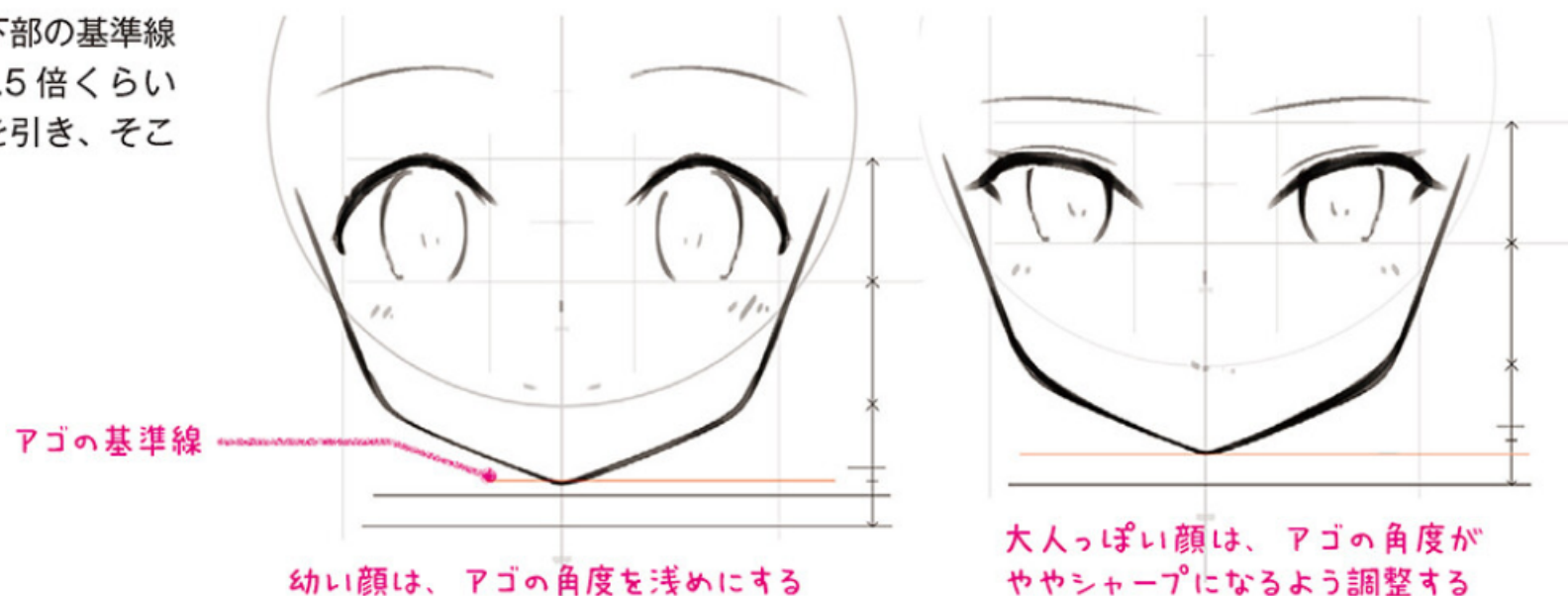
ここで紹介している私なりの方法は、A. ルーミス（アンドリュー．ルーミス）氏の手法を美少女イラスト用に改変したものとなっています。
A. ルーミス氏は、アメリカ出身のイラストレーターで、数々のイラスト技法書を出版していることで有名です。氏の著書は、イラストを描く際に押さえておくべきテクニックが的確に解説されているため、初心者から上級者まで、とくに人物イラストを本格的に学びたい人に勧められることが多いです。日本で翻訳されて出版されている著書には、『やさしい人物画』『やさしい顔と手の描き方』（いずれもマール社刊）などがあります。

5

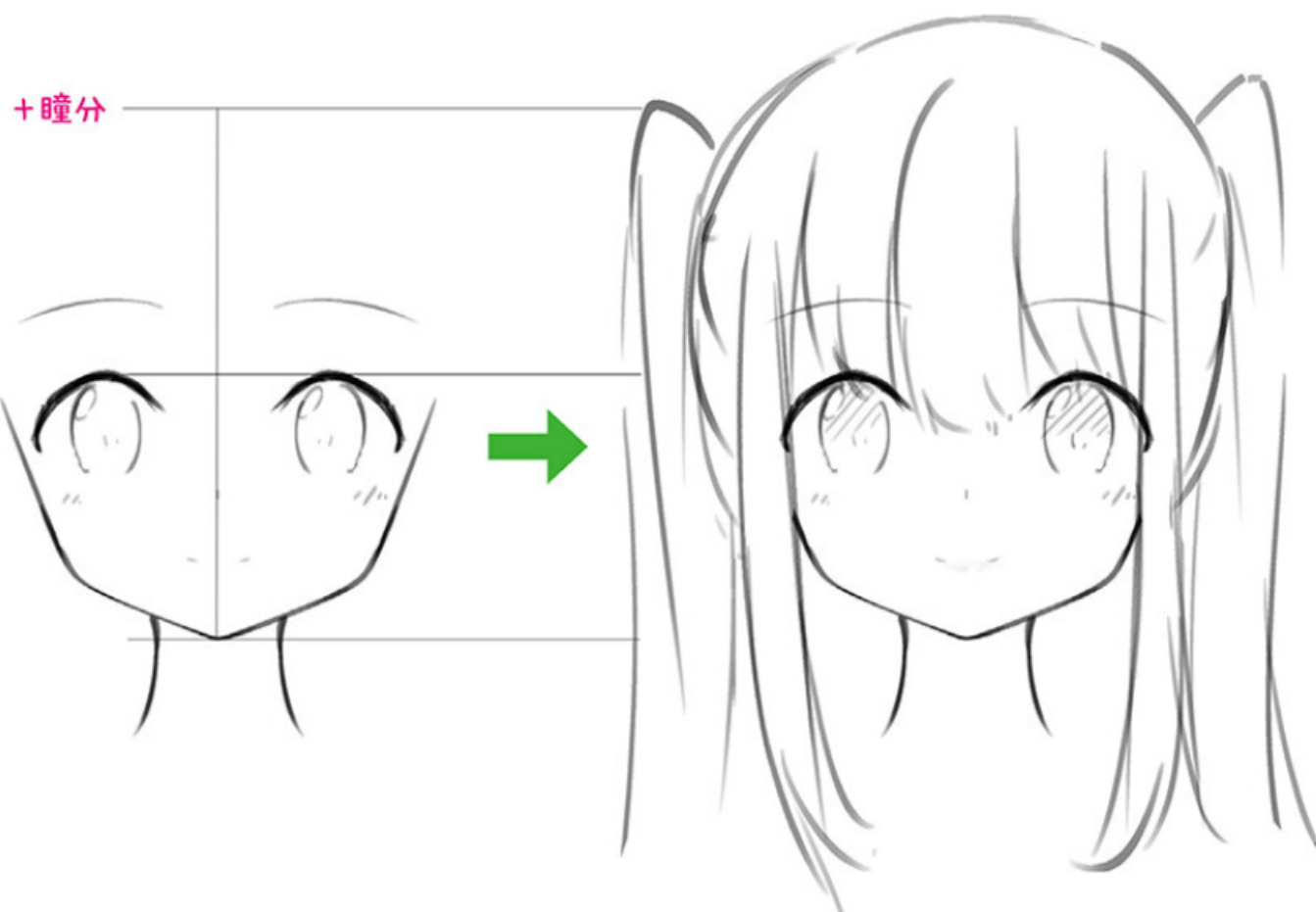
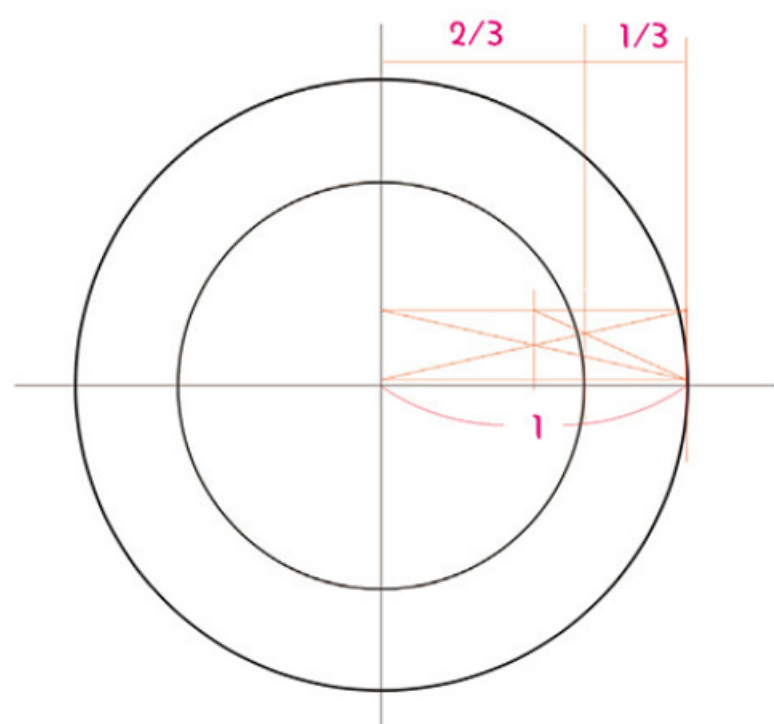
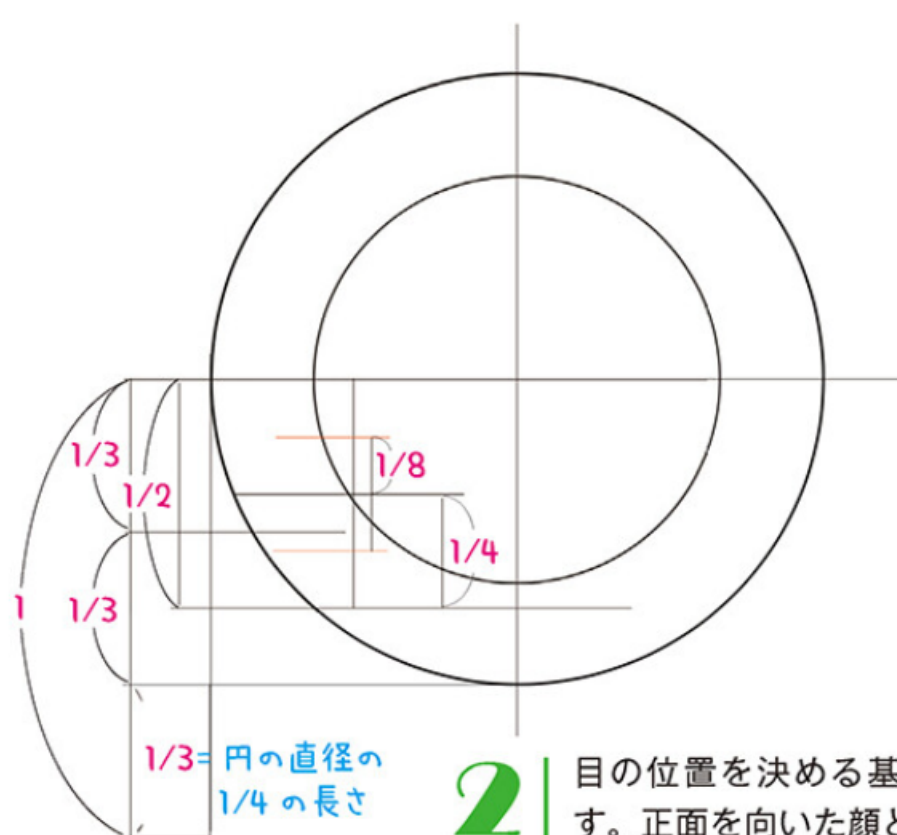
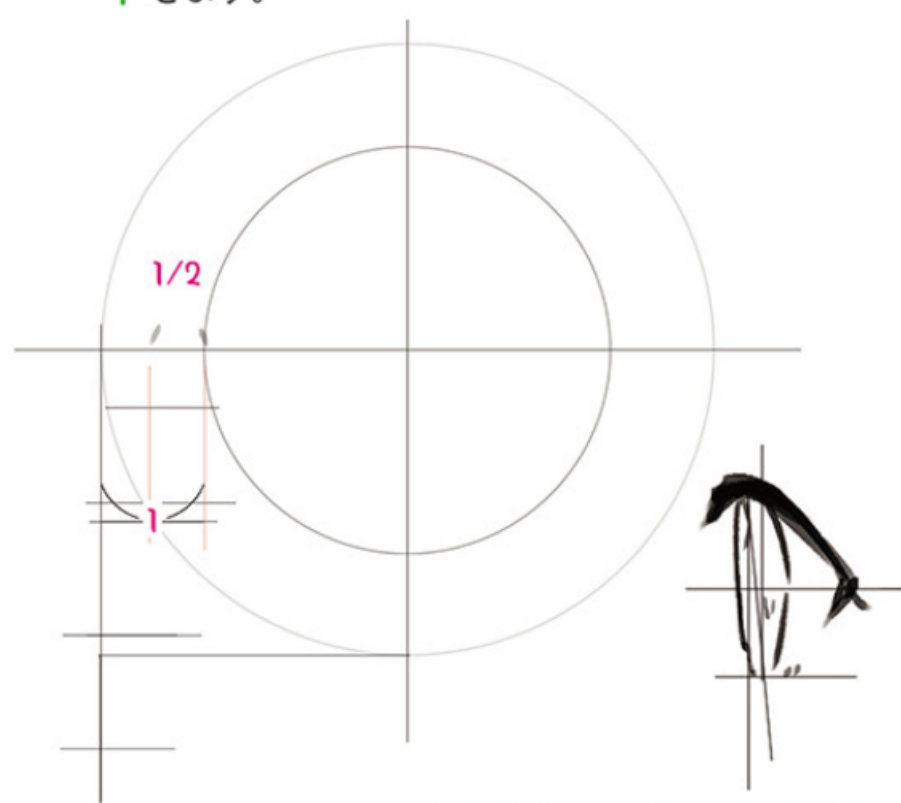
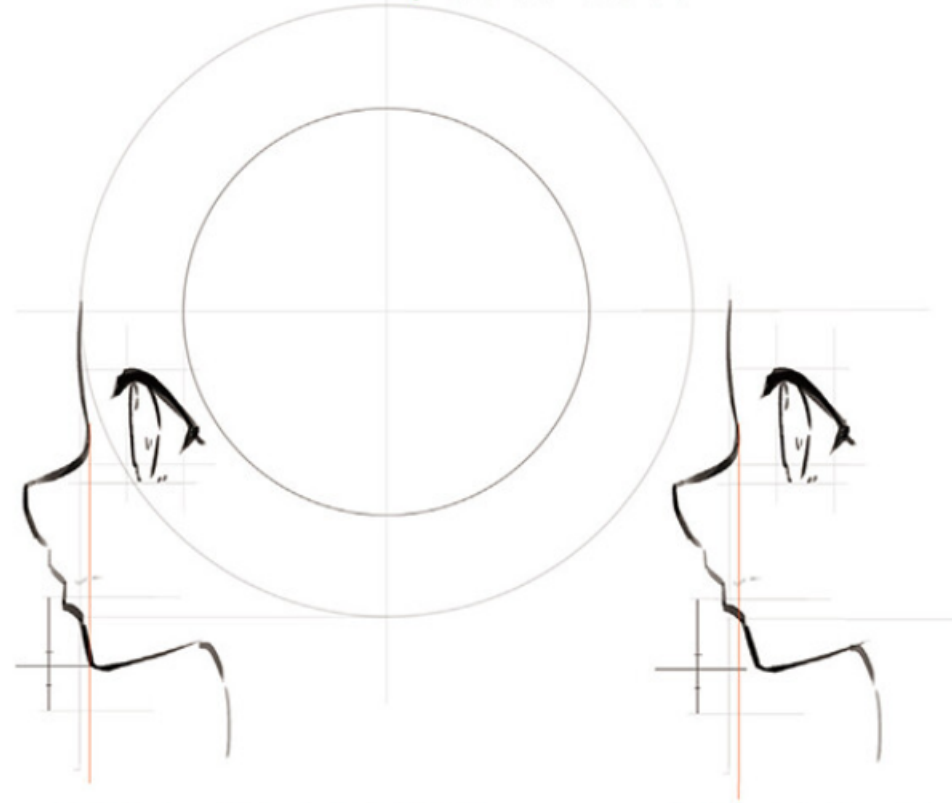
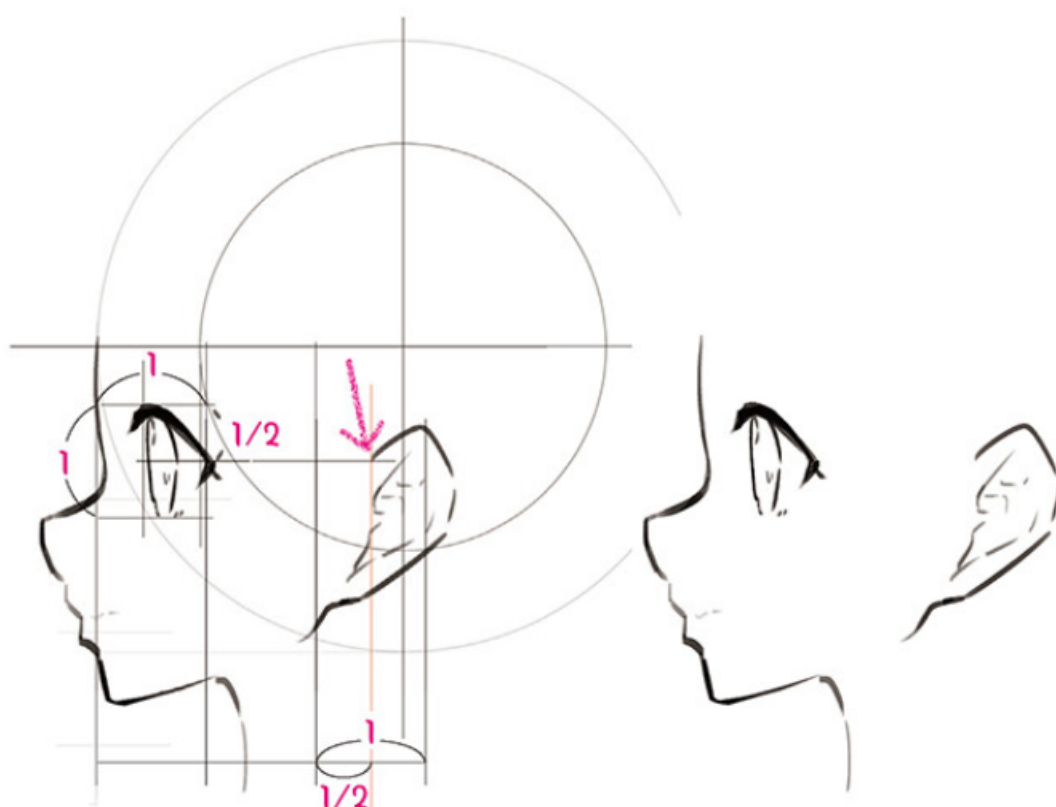
4の基準線を目安に、目を描きます。

POINT

左右の目尻の白目部分を基準線にぴったりと合わせるのがコツです。
基準線はあくまで目のためのものなので、まつ毛は基準線を越えてしまっても構いません。

6

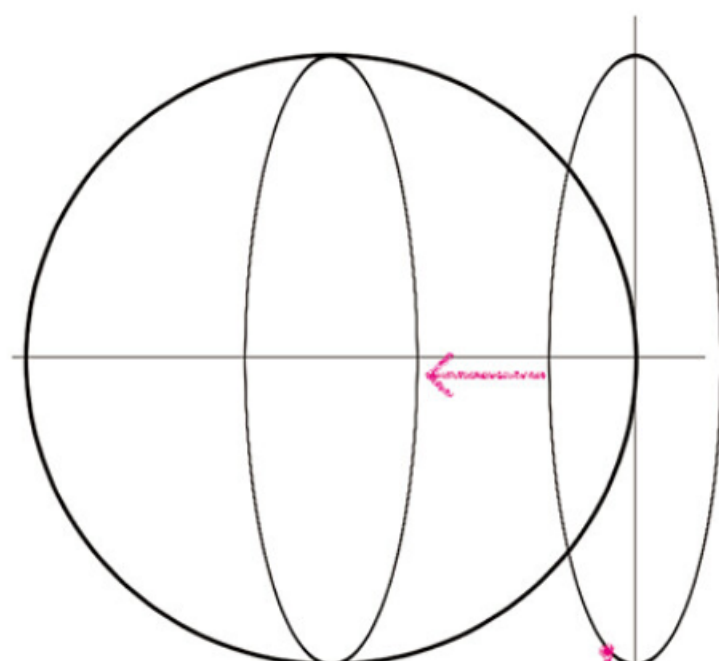
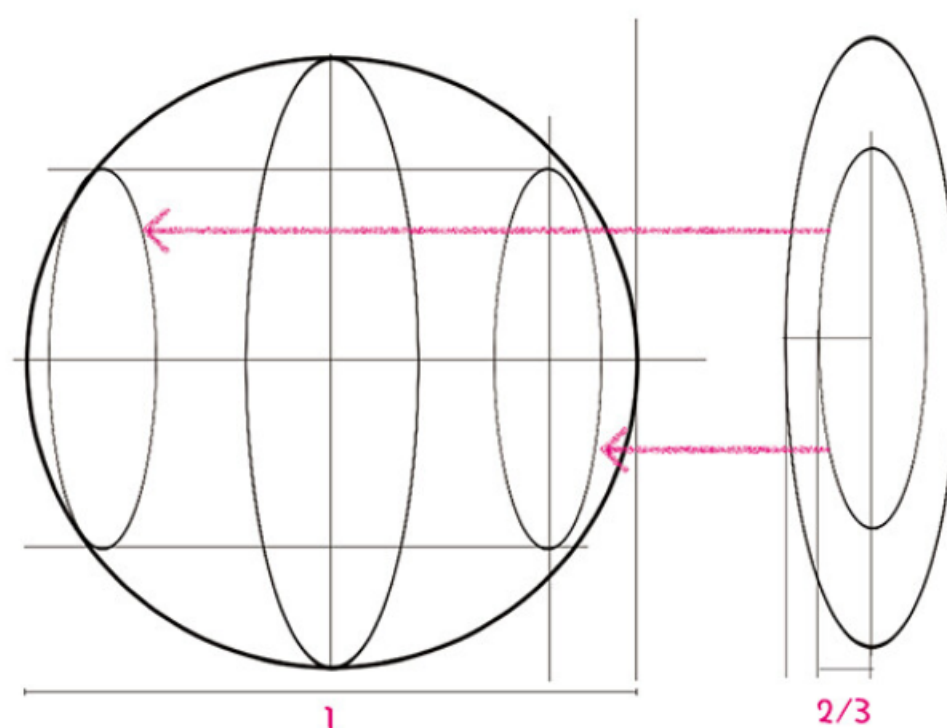
アゴを描きます。目の下部の基準線～円の下部の長さを1.5倍くらい伸ばした位置に基準線を引き、そこをアゴの下部とします。

7

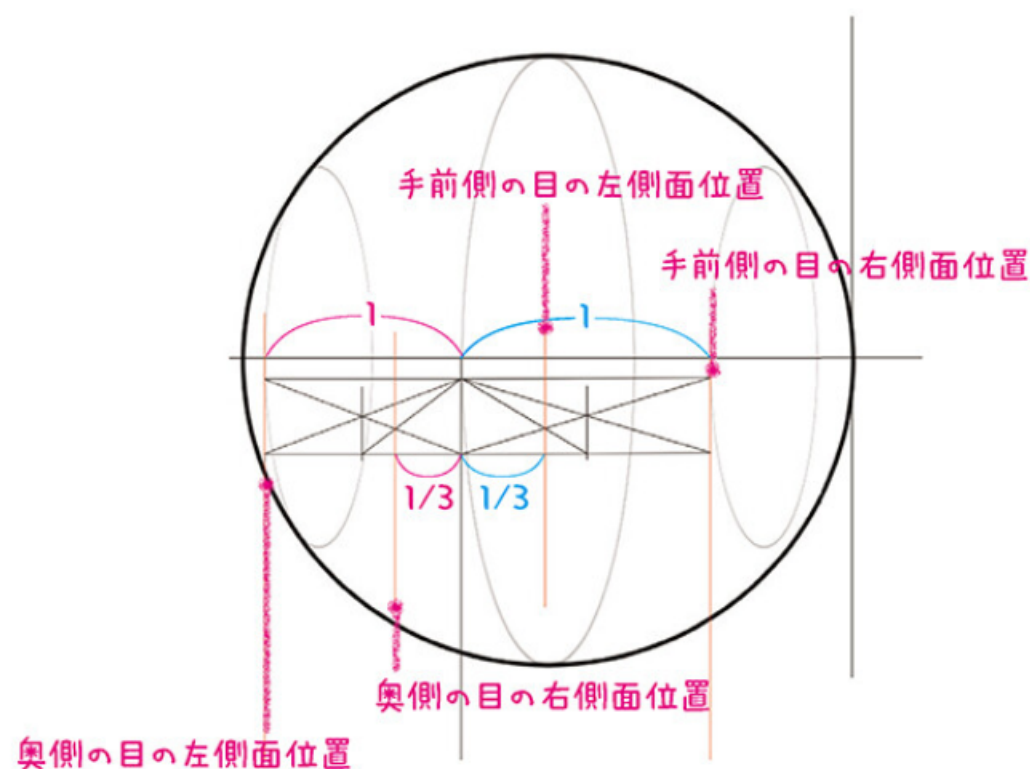
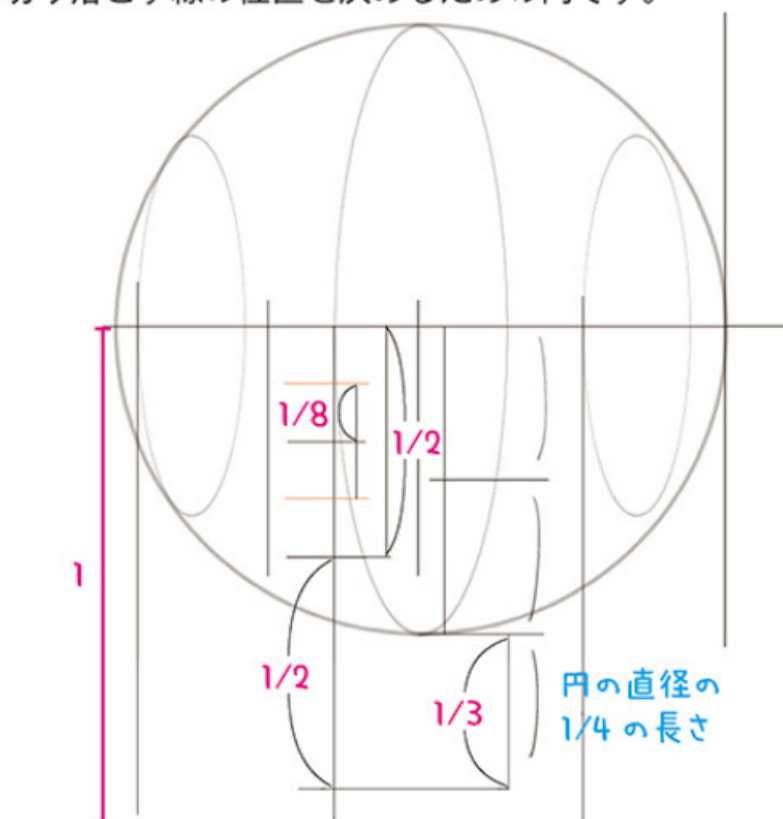
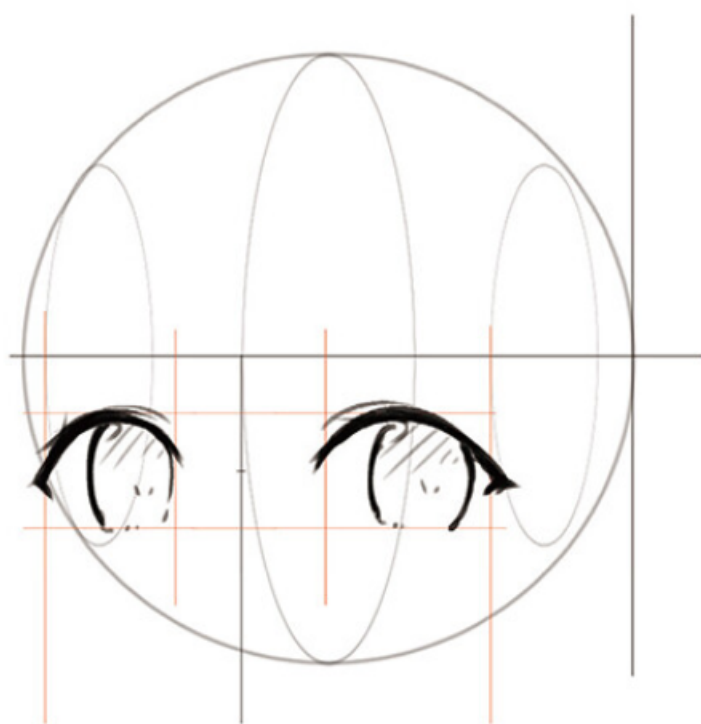
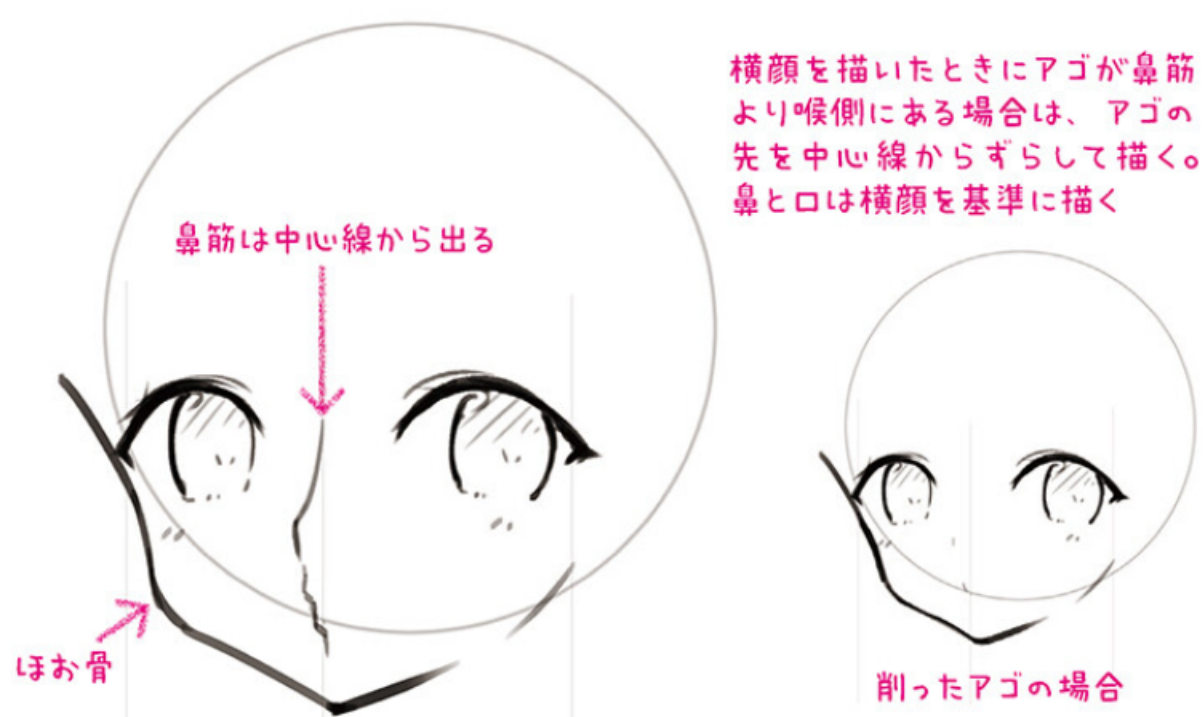
頭頂部を決めて髪を描きます。幼い顔の場合は、目の上部の基準線から目の高さ2個分、大人っぽい顔の場合は、目の高さ2個分から少し削ると綺麗に整います。とはいえ、ここも絵柄に左右されるところです。

私は目から顔を描き始めるタイプのイラストレーターです。そのため、目の比率を最初に綺麗に描くのが長年の課題でした。ここで紹介している方法は、目の比率を綺麗に求める描き方となります。

真横を向いた顔

1 正面を向いた顔のときと同じ円を描き、さらに内側 1/3 の位置に円をもうひとつ描きます。

2 目の位置を決める基準線を引きます。正面を向いた顔と同じ高さにくるようにします。

3 外側の円の線から内側の円の線の距離の 1/2 の位置と幅を意識して、目を描きます。

4 目を基準に口と鼻も正面を向いた顔の高さと同じになるように描きます。このときの凹凸に関しては絵柄に左右されます。

5 耳の位置を割り出します。おでこから目じりの 2.5 倍の位置に耳の上側の付け根を設定しました。

6 頭頂部を正面向きの顔と同じように決めて完成です。

斜めを向いた顔

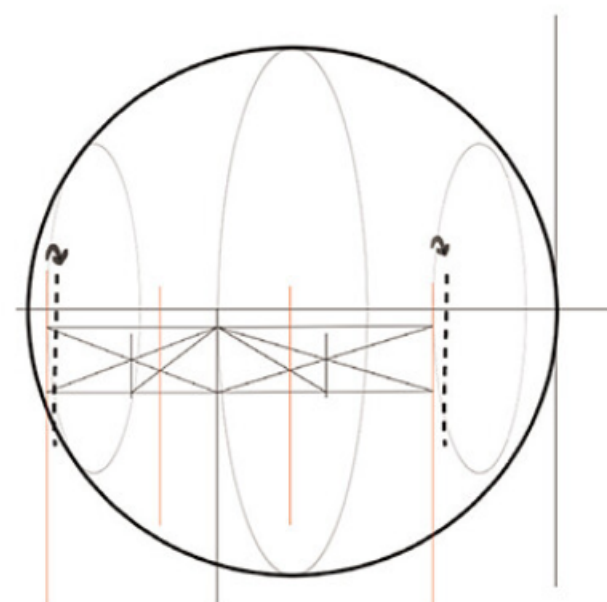
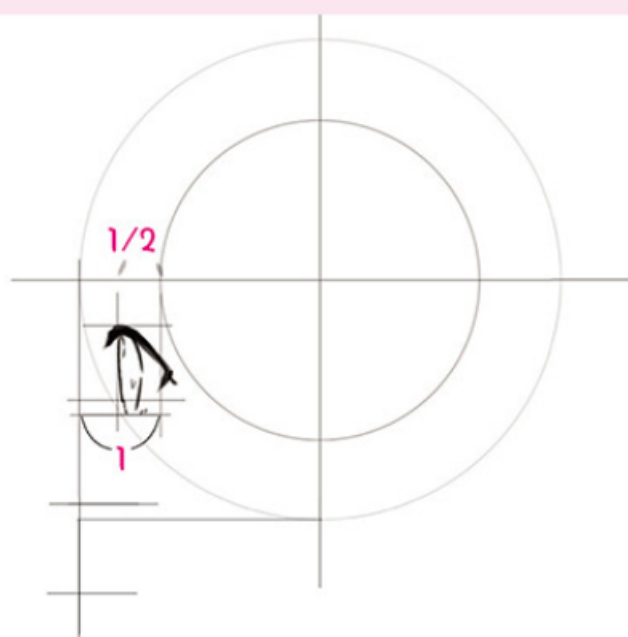
斜めを向いた顔は、正面と横向きの顔を確認しながら描くことも大切です。

1 円（正円と楕円）を描きます。楕円を正円の中心に移動させます。

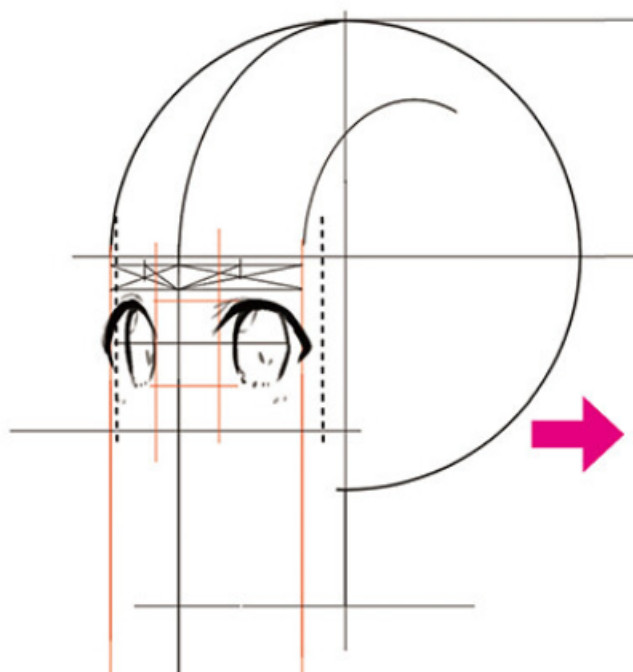
2 右の楕円の内側に 2/3 のサイズの楕円を描きます。描いた小さい楕円を、正円の左右に移動させます。顔の左右を切り落とす線の位置を決めるための円です。

3 目の横幅を決める基準線を引きます。図のように左右の目を描くための 1/3 の位置を割り出します。

4 目の高さを決める基準線を引きます。正面、真横を向いた顔と同じように位置を割り出します。

5 手順 **3** と手順 **4** の基準線に則り目を描きます。

6 輪郭を描きます。アゴの描き方は削ったり膨らませたりなど、人によって好みがありますが、ほお骨の高さを意識して描きましょう。

7 耳の位置を割り出します。右側（手前側）楕円の中央から少しずらした位置に耳の上側の付け根を設定しました。

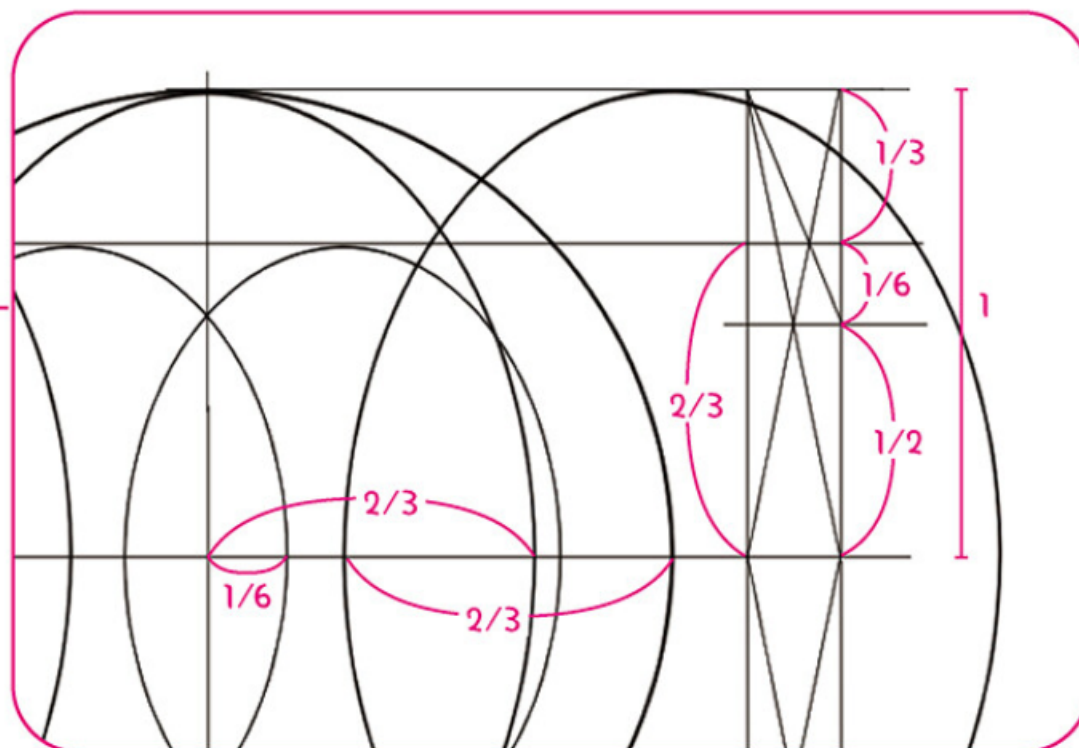
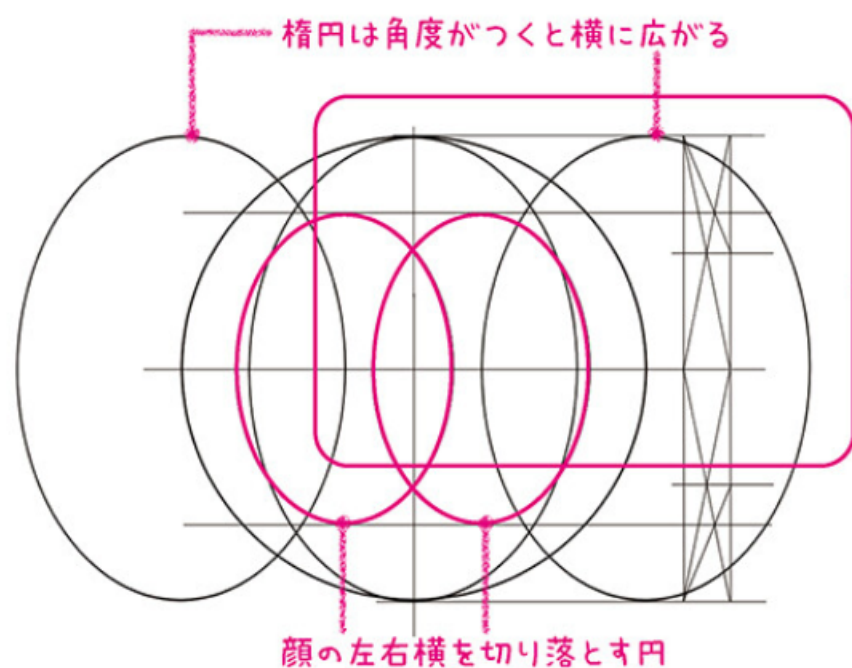
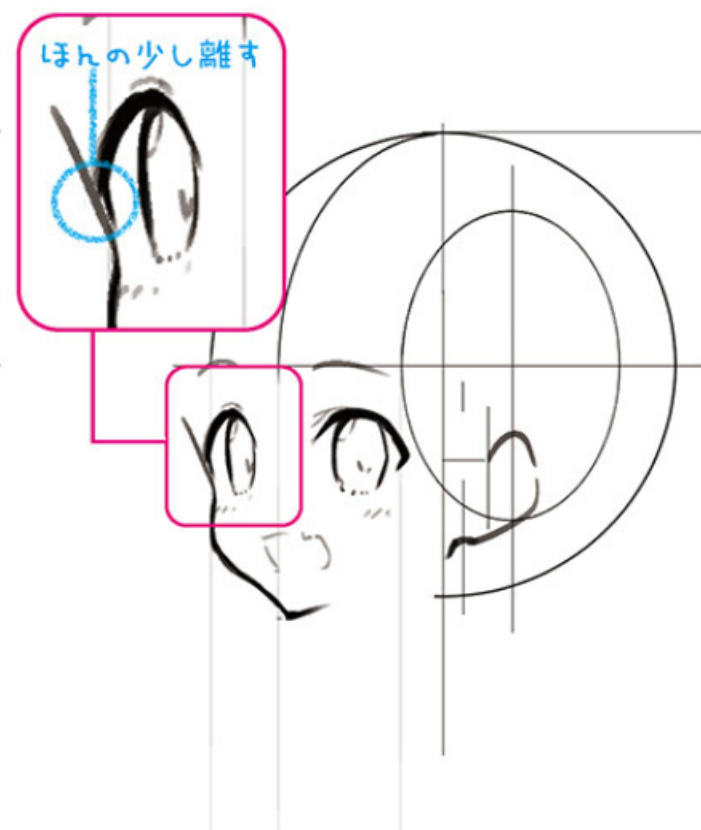
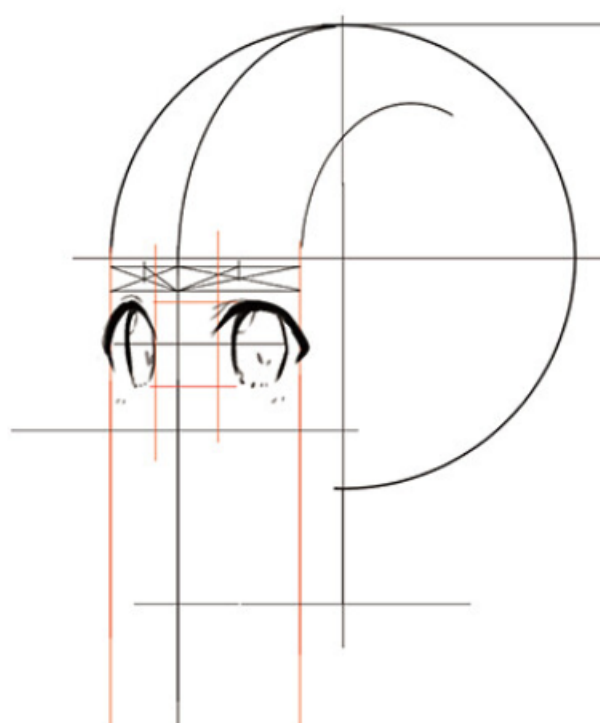
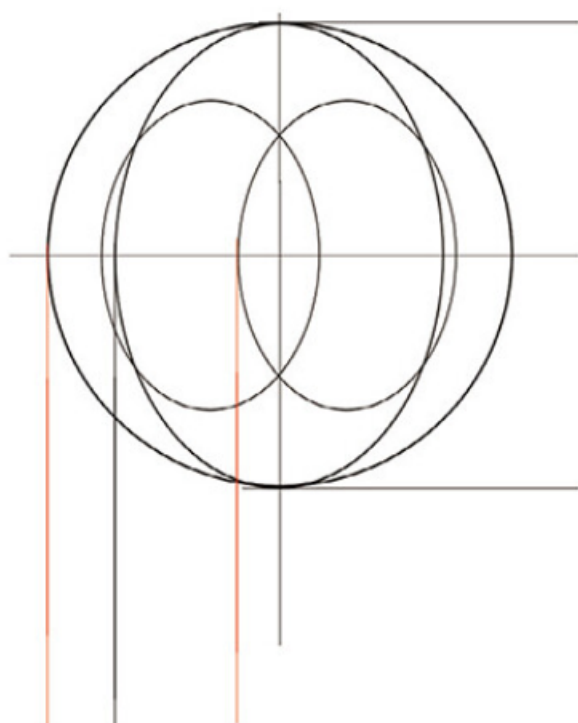
8 頭頂部を正面、横向きの顔と同じように決めて、髪を描いて完成です。

POINT

手順8の段階で斜め向きの顔は一応完成ですが、可愛らしさが物足りません。そこで、横向きの顔で使った下図を斜め向きの顔に当てはめることでより可愛らしくしていきます。

本来、奥側の目は角度的に幅が短くなり、逆に手前の目は大きく広がります。さらに、瞳には角度があります。

それを考慮して目を描くと、上図のように目の横幅が少し変わり、瞳に角度がつきます。

斜め向きの角度が強いほど横向きの顔に近づくため角度がついていきます。奥側の目のほうが影響が強いです。45 度を越える斜め向きの顔の描き方は次ページで解説します。

斜めを向いた顔（45 度越え）

前ページの斜めを向いた顔をの描き方を応用し、より角度のついた（今回は 45 度）顔の描き方を紹介します。

1 斜めのときと同じように切り落とす円を計算します。

2 奥側の円（正面の顔で左右の幅を切り取ったところ）は見えない位置にあるので、これは手順 4 でまつ毛と顔の輪郭がくっつかない描き方で二次元的な誤魔化しを加えます。

3 目の基準線を正面、側面、斜めと同じように割り出します。奥側の目を基準線に沿わせつつ横幅を小さめに描きます。

4 本来であればまつ毛と顔の輪郭がくっついて見えるのですが、二次元的な誤魔化しを加えたいので、まつ毛と輪郭をほんの少し離して描きました。

5 完成はこのようになります。

POINT

斜めを描いたうえで角度を変えると、右のようなイラストも描けます。

見下ろした顔

応用編として少しラフな描き方を紹介します。

1 これまでと同じように円を描きます。

2 目の位置の基準線を引き、目を描きます。アオリの構図なので、上側が膨らむようなイメージです。

3 輪郭を描き、耳などのパーツを描きます。アゴの下側が少しだけ見えていると、アオリの構図としての説得力が増します。

4 頭頂部を決め、髪を描いて完成です。見下ろしているので、頭頂部はほとんど見えません。

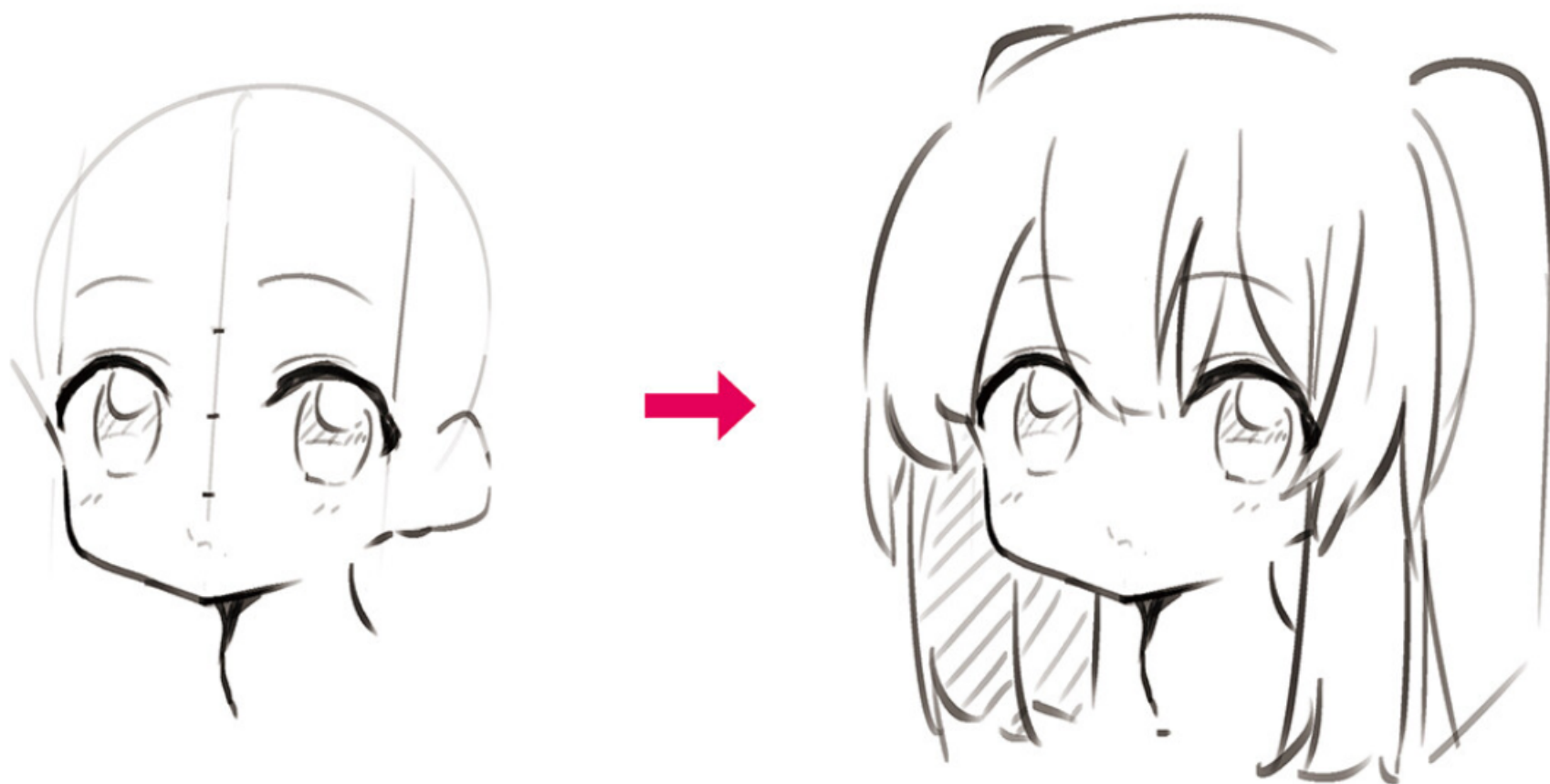
きちんと目やアゴの位置を計算で割り出して描く方法を使うことで、安定感のある絵柄を作り出すことができます。慣れないうちはこの方法を使って描くのは良いと思います。
色々と模索する中で多少はくずれているほう（癖が出たほうが）がイラストレーターとして活きるのではないかと私は思い、基準線を省略して頭の中で線を引きつつ、必要最低限のものだけを実際に引いて描く方法に落ち着きました。一度綺麗なバランスで描くことを覚えれば感覚をつかめるので、後はトライアンドエラーで上達していきました。感覚で描いてくずれたら、計算して描いてみてまた感覚に戻すということを繰り返していました。そもそもが可愛くないのであれば絵柄と合わない可能性があるので、計算式を調整したりしました。
先にも書きましたが、絵柄によって顔の描き方はだいぶ変わります。最終的には自分なりの描き方を見つけてください。

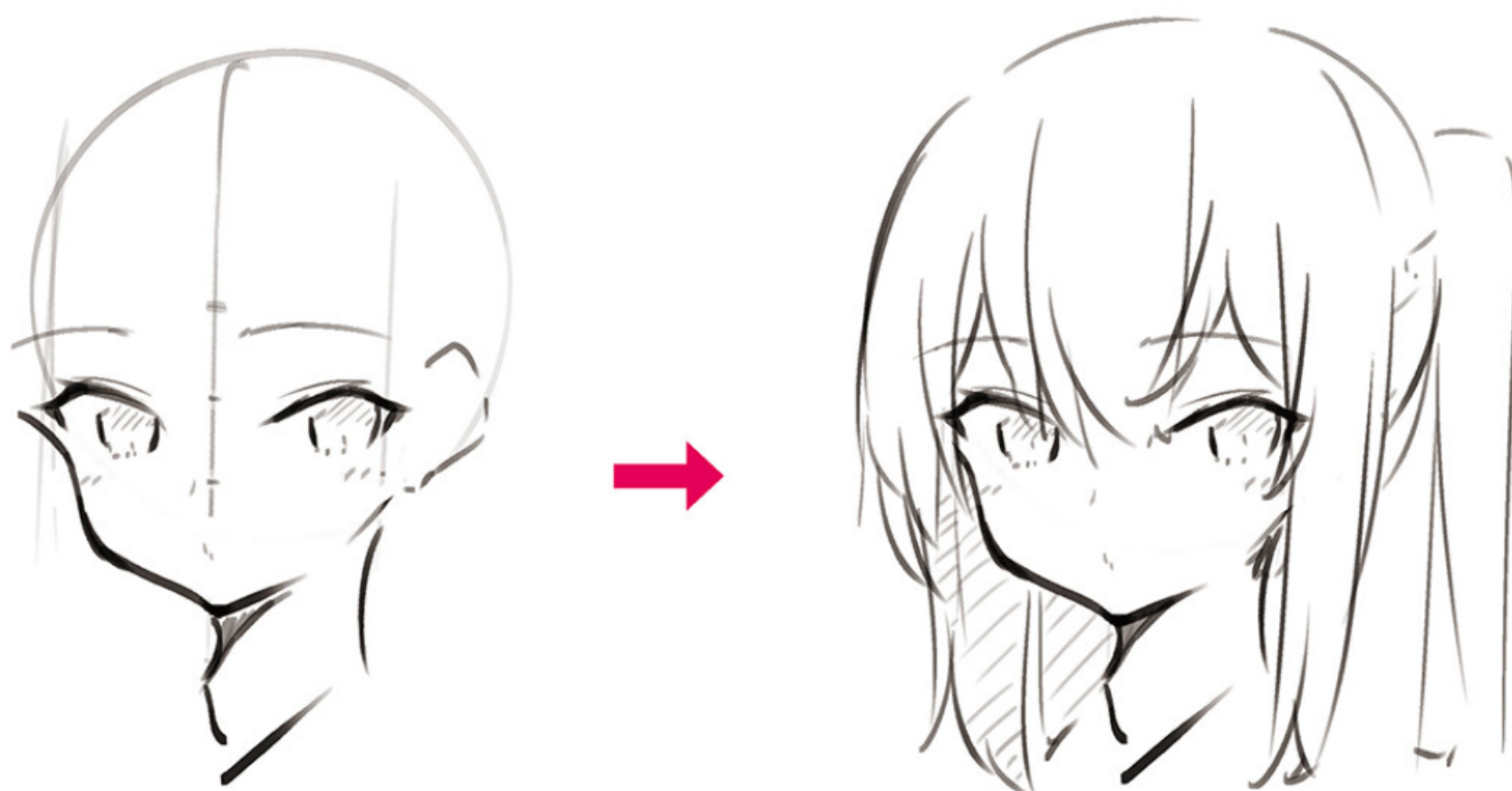
COLUMN

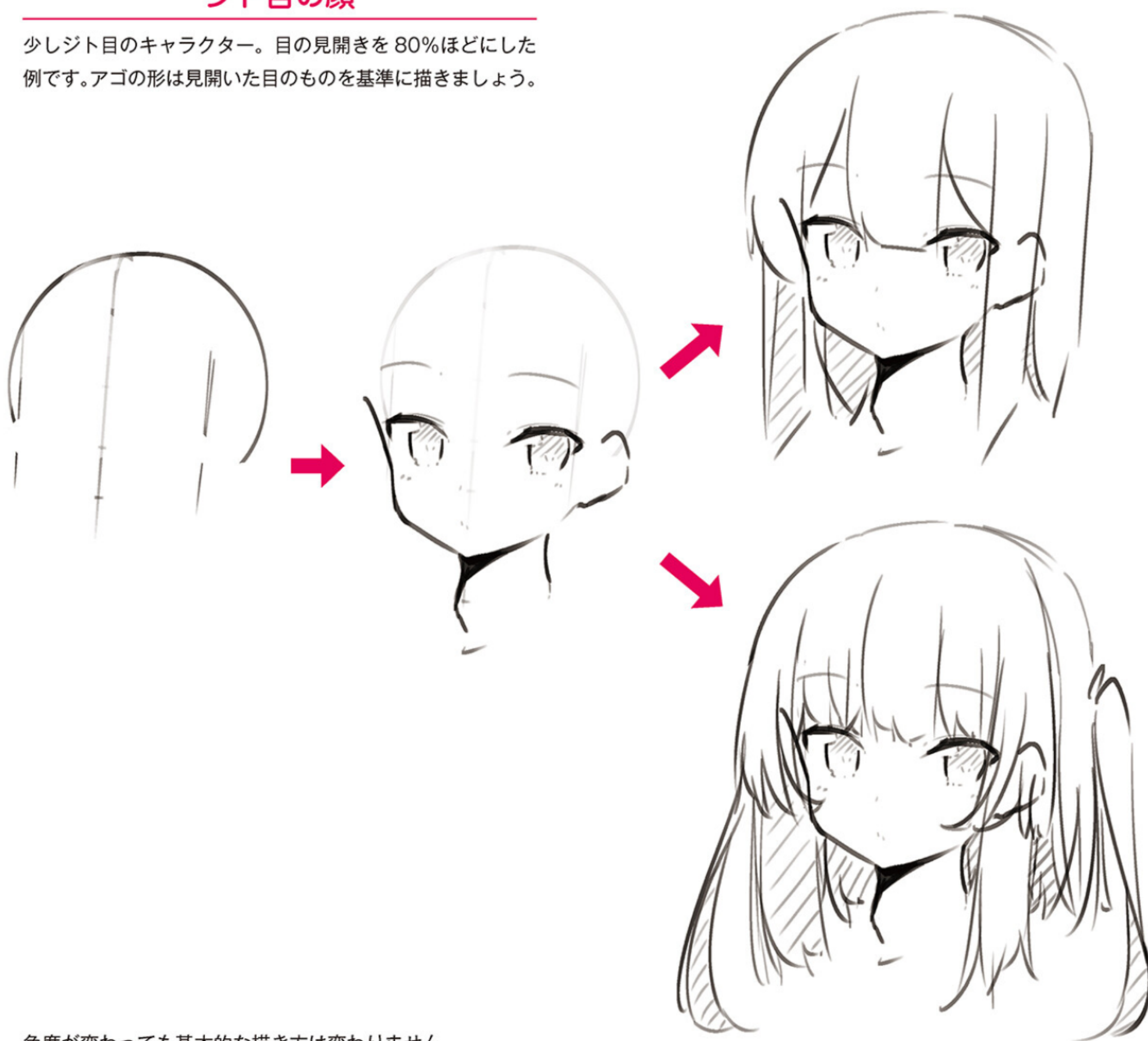
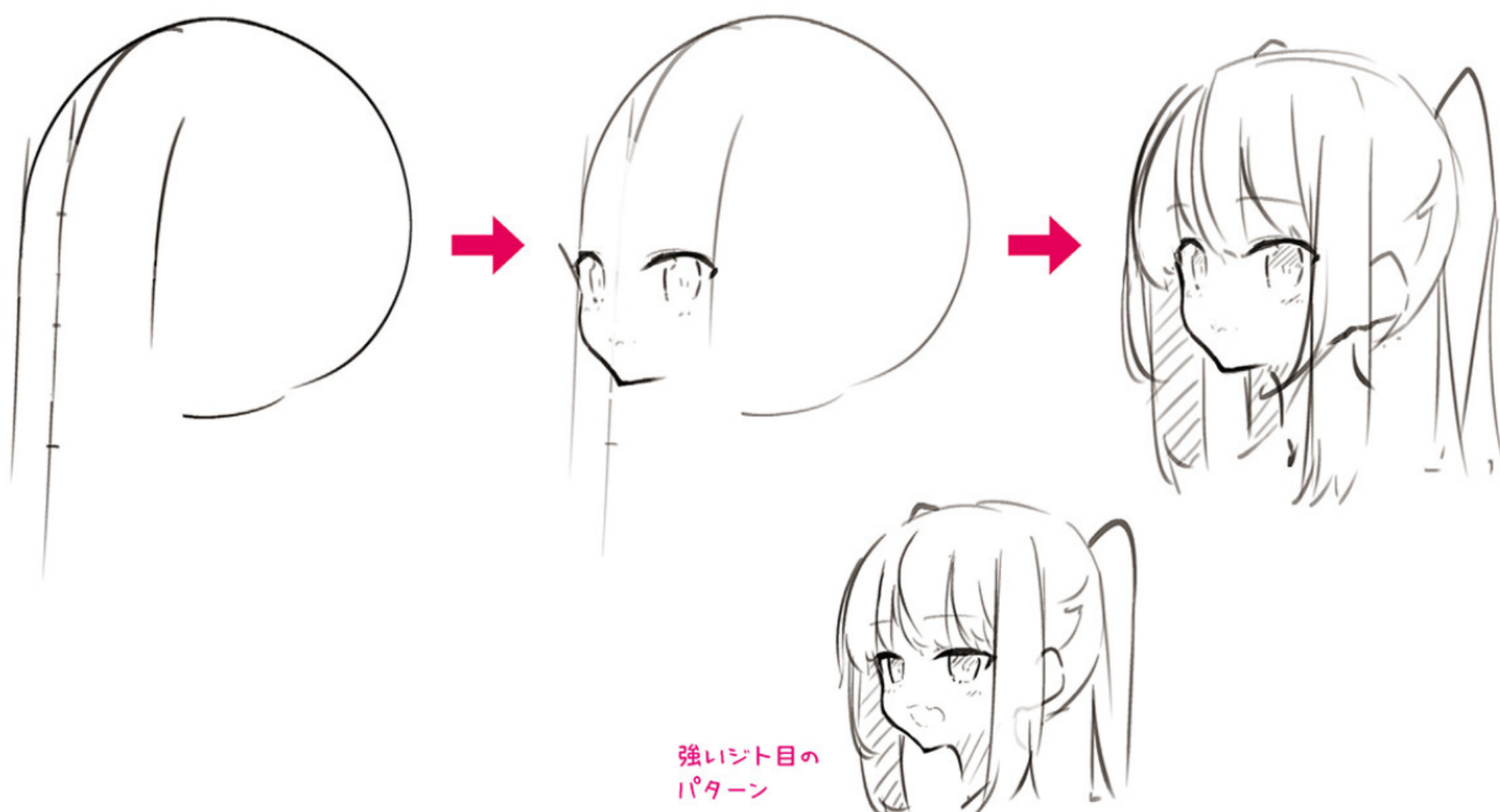
顔のパターン

絵柄は人それぞれですが、どのようなキャラクターを描く場合でも目のバランスは基本的にほぼ同じと考えています。そのため、目のバランスの基礎を押さえて顔に悩まないようにすると作業の時短につながります。

幼い顔

目を大きく見開き、ほお骨をえぐらず、アゴの縦幅のラインを非常に狭くすることで幼さを表現できます。

大人っぽい顔

目を細めにしたうえで見開き、幼い顔と比較してアゴを長く、ほお骨がえぐれている形にすると大人っぽさを表現できます。

ジト目の顔

少しジト目のキャラクター。目の見開きを 80%ほどにした例です。アゴの形は見開いた目のものを基準に描きましょう。

角度が変わっても基本的な描き方は変わりません。

目と瞳について

ここでは、目と瞳について色々なパターンを紹介します。

瞳の形

瞳の形のパターンを紹介します。

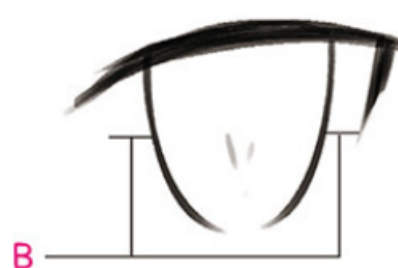
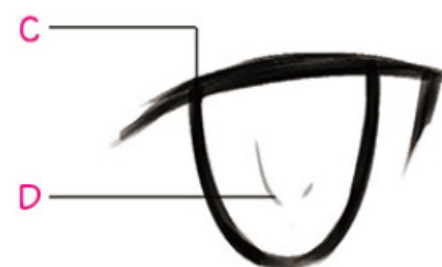
瞳に入れる光

瞳に入れる光（ハイライト）のパターンを紹介します。

瞳の横幅

瞳の横幅について見ていきます。

A 瞳自体の横幅が狭め
B 瞳が大きいため横幅が広め

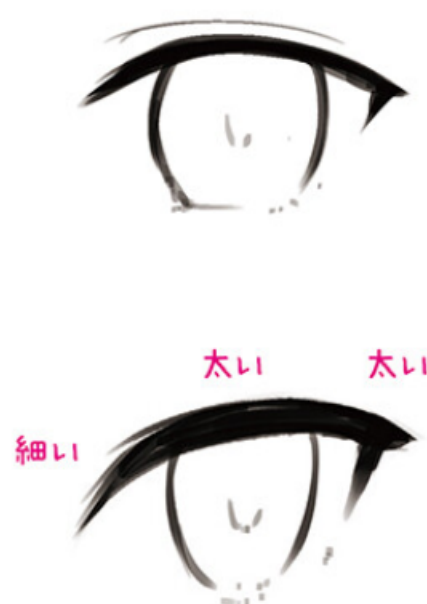
多少描き方は異なりますが、与える印象は白目の横幅を注視すればわかります。
A は B に比べて白目の幅が大きく見えます。これにより、B のほうが幼い印象が強くなります。目を描く際は、白目の余白を基準にしましょう。

C 瞳のフチ
D 瞳孔

C の瞳では、フチを太くすることにより（色を塗っても可）瞳の印象をまつ毛に負けないくらい強くしています。
フチが細いと目に視線がいきにくくなりますが、目以外の場所を見てほしいときはフチを細くするのもありです。
D の瞳孔は、フチを太くするのもとても可愛い表現になり、ポップな感じになります。瞳孔のフチの太さを中くらいにしても可愛いです。

目のパターン

さまざまな場面で使える瞳を含めた目のパターンを紹介します。まつ毛のパターンにも注目してみてください。

垂れ目・見開き

垂れ目・ジト目

矢印ラインに沿うようなまつ毛も可愛い。このように目の描き方を定める際はラインを意識すると良い

上図の目のまつ毛を細くしたパターン。まつ毛を細くすると印象が薄くなる。あまり描き込まない絵柄であれば可愛くなる。まつ毛が細いので誤魔化しにくい

普通目・見開き

普通目・ジト目

まつ毛の左側を細くして、中間と目尻が太いまつ毛。まつ毛で印象は変わるので太さを「細い、中くらい、太い」とある程度決めておく。そうすれば「細い、太い、細い」といったまつ毛を描いたり「太い、中くらい、細い」といったまつ毛を描いたりさまざまな組み合わせが考えやすくなる

ツリ目・見開き

ツリ目・ジト目

まつ毛の印象は左から「太い、中くらい、細い」

まつ毛に細いハネをつけたパターン。これも絵柄によるが、印象は強くなる。比例して瞳の印象もどうしたいのかを考える必要がある

瞳と瞳孔を細くしたパターン

まつ毛にハネを追加したパターン。瞳のフチを太くした

ハネを減らし、太くしたパターン

まつ毛のアレンジの仕方

まつ毛のアレンジの考え方を紹介します。

通常のまつ毛

まつ毛を上からおろす描き方。デザイン感が強くなるが、まつ毛を削っているので印象が弱くなりがち

まつ毛の下にまつ毛を生やす描き方。瞳に被せる形で描くものなので瞳の印象が大きく下がる。7カンのイラストにとても合う

顔の向きに合わせたまつ毛の描き方

顔の向きに合わせてまつ毛を描くときの方法を紹介します。

正面から見たときの目。わかりやすいように左右のまつ毛の幅を50%：50%にしている

斜めから見たときの目。単純にまつ毛の左右幅が変わる。左30%：右70%になる

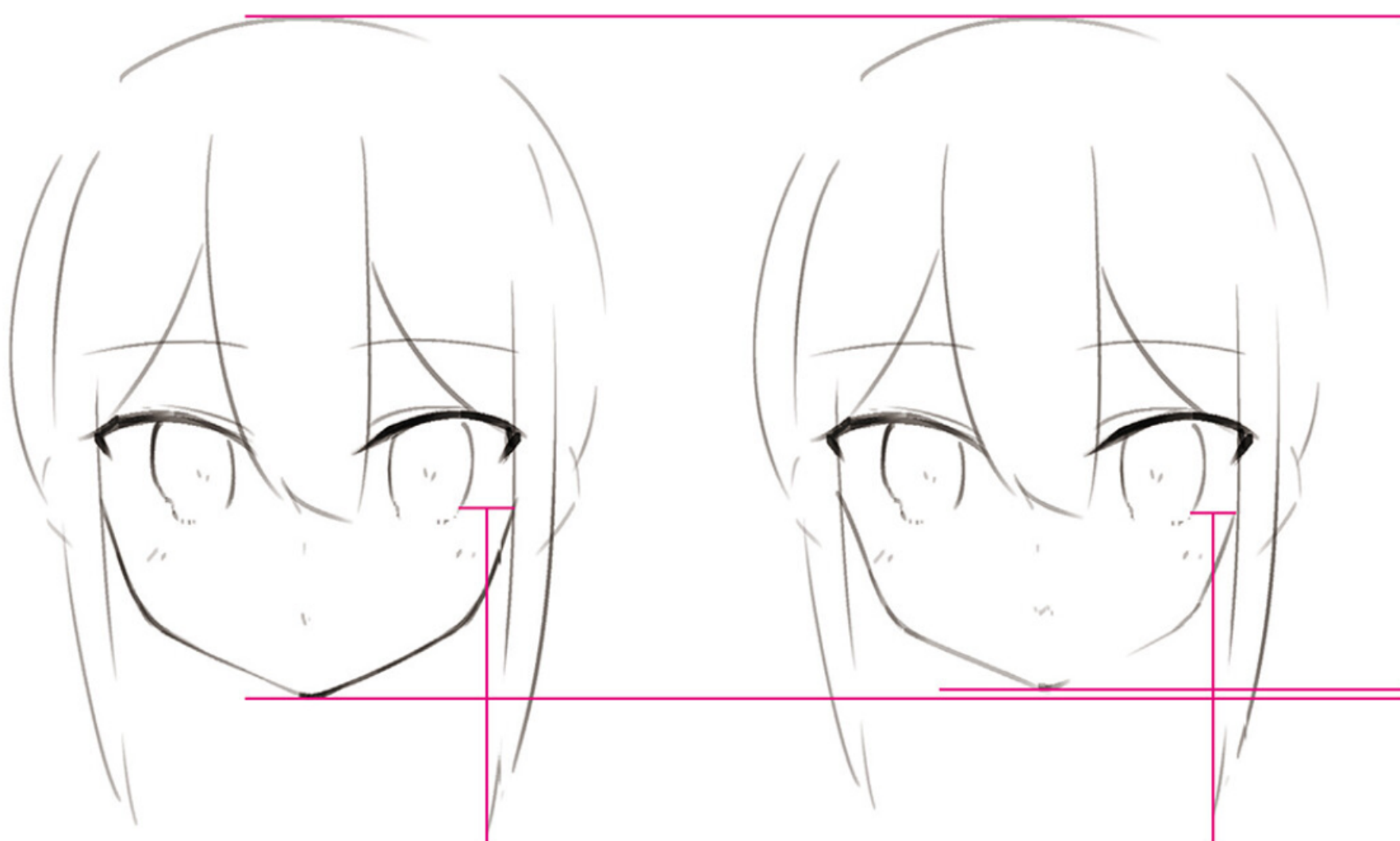
顔を斜めにすることにより目の描き方に特徴が出る。まつ毛の左右幅30%：70%を基準に描いた

真横の目

さらに斜めの目を描く場合、p.66-67で説明したように真横の目の向きを応用して描く。斜めでも多少は下まぶたの位置に影響が出るので気にしながら描いていく

顔と目の向きに合わせてまつ毛を描く。画面に向かって左側を向いているので、まつ毛も左側に向かって生えるように描く

絵柄の調整方法

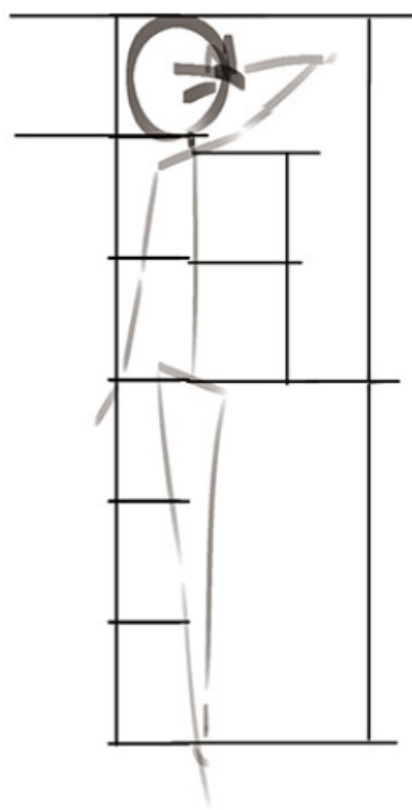
輪郭を描き替えて絵柄を調整する方法を紹介します。下にある左右のイラストは、201X 年代頃までによくみられた輪郭です。目尻にある赤い横線の長さを左右のイラストで比べてみてください。左のほうが長く、右のイラストのほうが短くなっています。それに伴い、目からアゴへ伸びている赤い縦線の長さが変動しているのがわかります。この違いによって左に比べて右は年齢が少し幼く見えます。さらに、顔を斜めにしたときの見え方にもこの違いが影響します。

下にある左右のイラストを見てください。矢印の先にアゴのラインがあります。それらの違いで左のイラストは左上のイラストと同じくアゴ幅が大きいためアゴは削らない形になります。可愛いイラストのためのウソの表現になります。右のイラストはほお骨をリアルにするためにほお骨の上を削っています。ほお骨の上の削り具合を左右のイラストの中間くらいにしても可愛いです。絵柄に合わせて輪郭の調整を行うのはとても大事です。

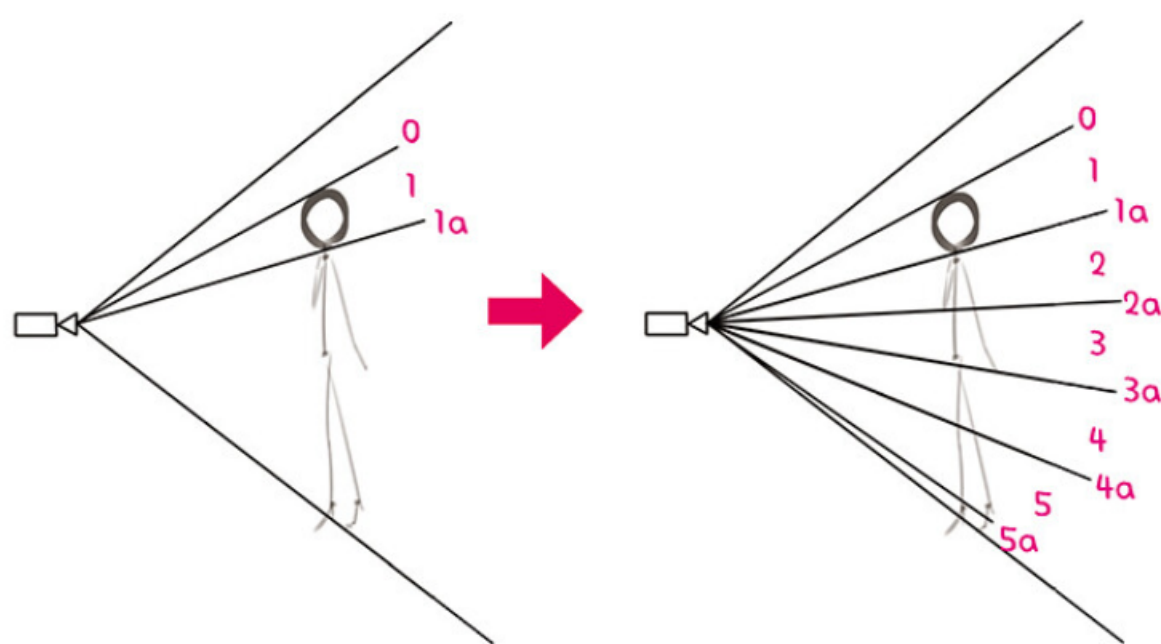
COLUMN

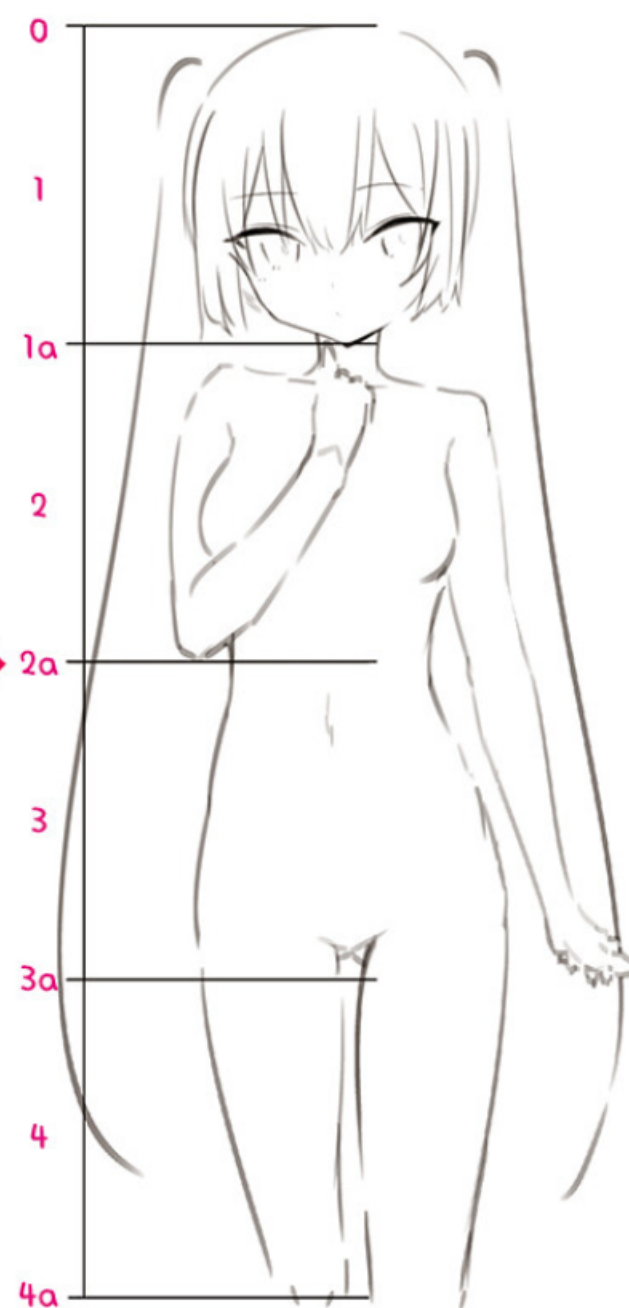
棒人間を可愛く描く

私はラフで構図やポーズを決める際に棒人間で一度イメージを固めることがあります。棒人間もバランス（比率）を綺麗に描くことによって、簡易的、かつ短い時間でポーズなどの試行錯誤ができるのがとても便利です。

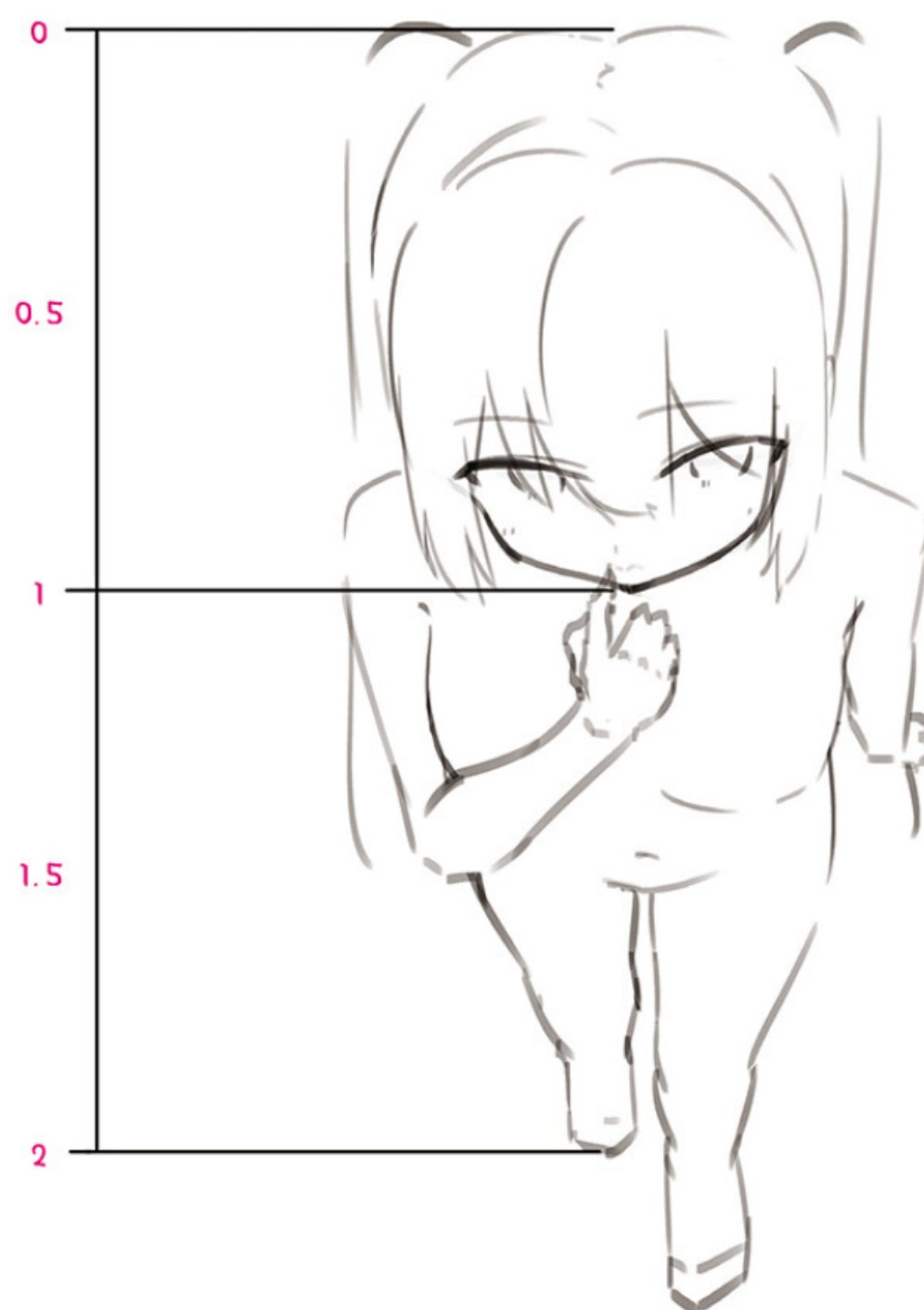
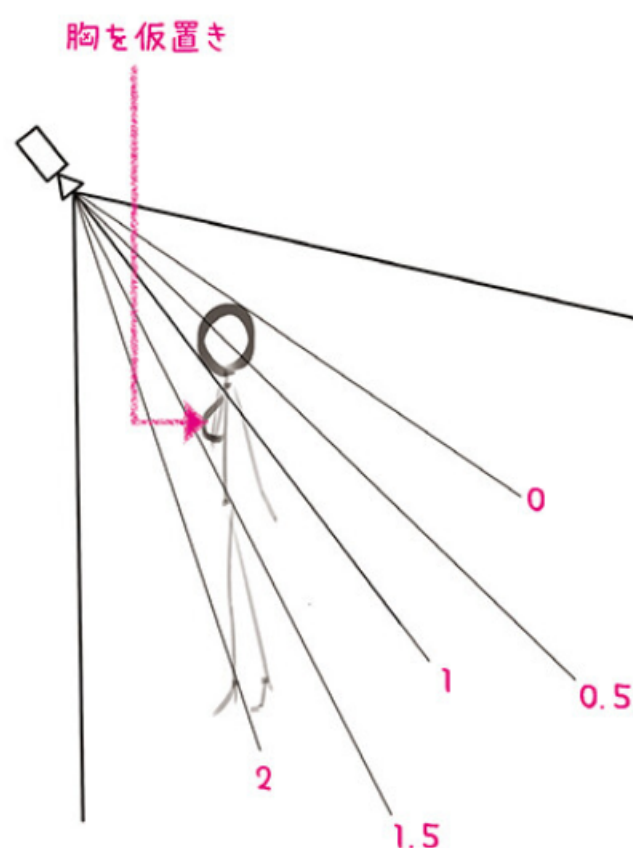
比率をきちんと決める

私は足の長いキャラクターが好きなので「頭の頂点～股＝股～くるぶし」の比率にしています。「肋骨の下＝肘」「股＝手首」というように抽象的でもいいので比率を合わせて描いています。バランスは年齢や絵柄でも変わるので一概にこれが正解というわけではありません。頭身もしっかりと調整して描きましょう。今回は６頭身です。

棒人間からイラストを描く

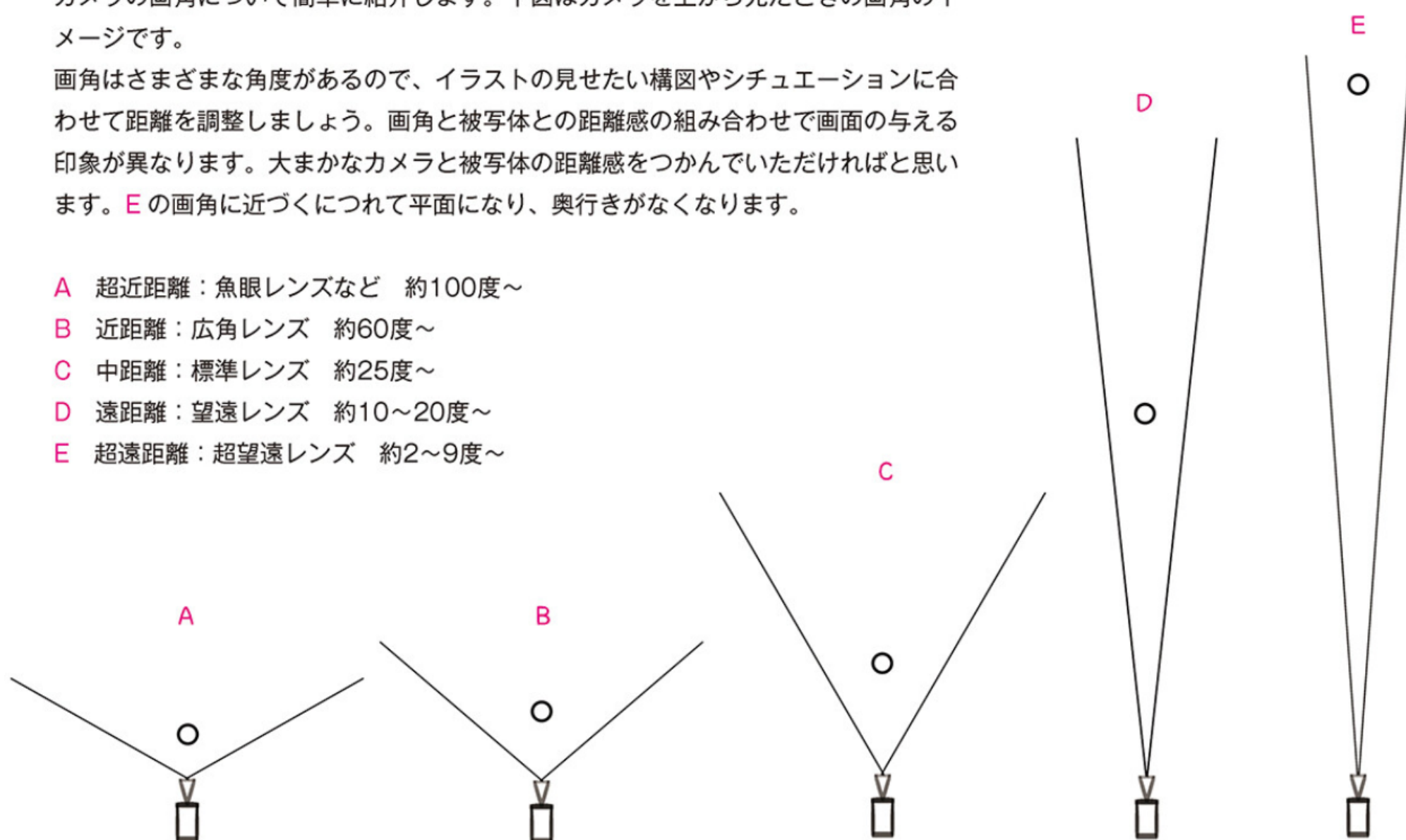
棒人間からイラストを描く場合、標準カメラの画角になります（約 70 ～ 80 度）。カメラの画角については次ページで解説します。カメラの位置を上下すると簡単にアオリ・フカンのイラストにすることができます。

今回、棒人間は６頭身設定。カメラが正面にある想定で顔に合わせて二本の線をカメラから引く。その二本の線をコピー＆ペーストしてカメラのレンズから角度をずらす

今回、カメラの位置が肋骨の下なので肋骨の上の方（鎖骨）はアオリになる。それより下側はフカンになる。
肩は1aの少し下にある。2aのラインには、両肘と胴体の真ん中が接触している。2a～3aにかけて前腕があり、手首が2/3の位置にある。股が3aよりも少し上にある。

棒人間を基準にイラストを制作。比率を気にしておくととても可愛く描きやすい

カメラワークを変えた場合

カメラワーク（カメラの位置）を上にし、フカンの構図にしました。それにより比率が変わります。今回は2頭身にまとまるため、0.5頭身ずつに区切りを入れました。下図を見ると、1.25あたりに左手、1.5の少し下あたりに股、2のあたりに右足の先があります。

カメラの画角について

カメラの画角について簡単に紹介します。下図はカメラを上から見たときの画角のイメージです。
画角はさまざまな角度があるので、イラストの見せたい構図やシチュエーションに合わせて距離を調整しましょう。画角と被写体との距離感の組み合わせで画面の与える印象が異なります。大まかなカメラと被写体の距離感をつかんでいただければと思います。Eの画角に近づくにつれて平面になり、奥行きがなくなります。

A　超近距離：魚眼レンズなど　約100度～
B　近距離：広角レンズ　約60度～
C　中距離：標準レンズ　約25度～
D　遠距離：望遠レンズ　約10～20度～
E　超遠距離：超望遠レンズ　約2～9度～

COLUMN

髪型は服装やキャラクターに合わせる

髪型と服装の組み合わせは、キャラクターづけをする上で重要です。ここでは髪型は内巻き超ロングで幼め、垂れ目、内気なポーズというお題で、服装だけを変えています。可愛いが全面的に出て、おっとりとしたイメージが強くなる容姿です。

ワンピース

シンプルなワンピースを着せました。スカートが可愛いので違和感なくとても可愛いイラストになりました。

ノースリーブ+ショートパンツ

ボーイッシュな印象を強く与える服を着せてみました。こちらも可愛いですが、どちらかというと元気な子に着せたい服です。アクセサリーなどで着飾れば可愛くなりますが、このままでは少し髪型が似合いません。髪の毛も性格を表すひとつの要素なので、服装と合わせたほうがとても可愛くなります。

Chapter 2

髪型のアレンジ

ここでは、キャラクターの個性に強く作用する髪型のアレンジ方法を解説していきます。
ツインテールやポニーテールなどの結った髪型、獣耳や角などの人とは異なる要素、ヘアピンやマフラーなどのアイテムを使った際の描き方のポイントを紹介していきます。

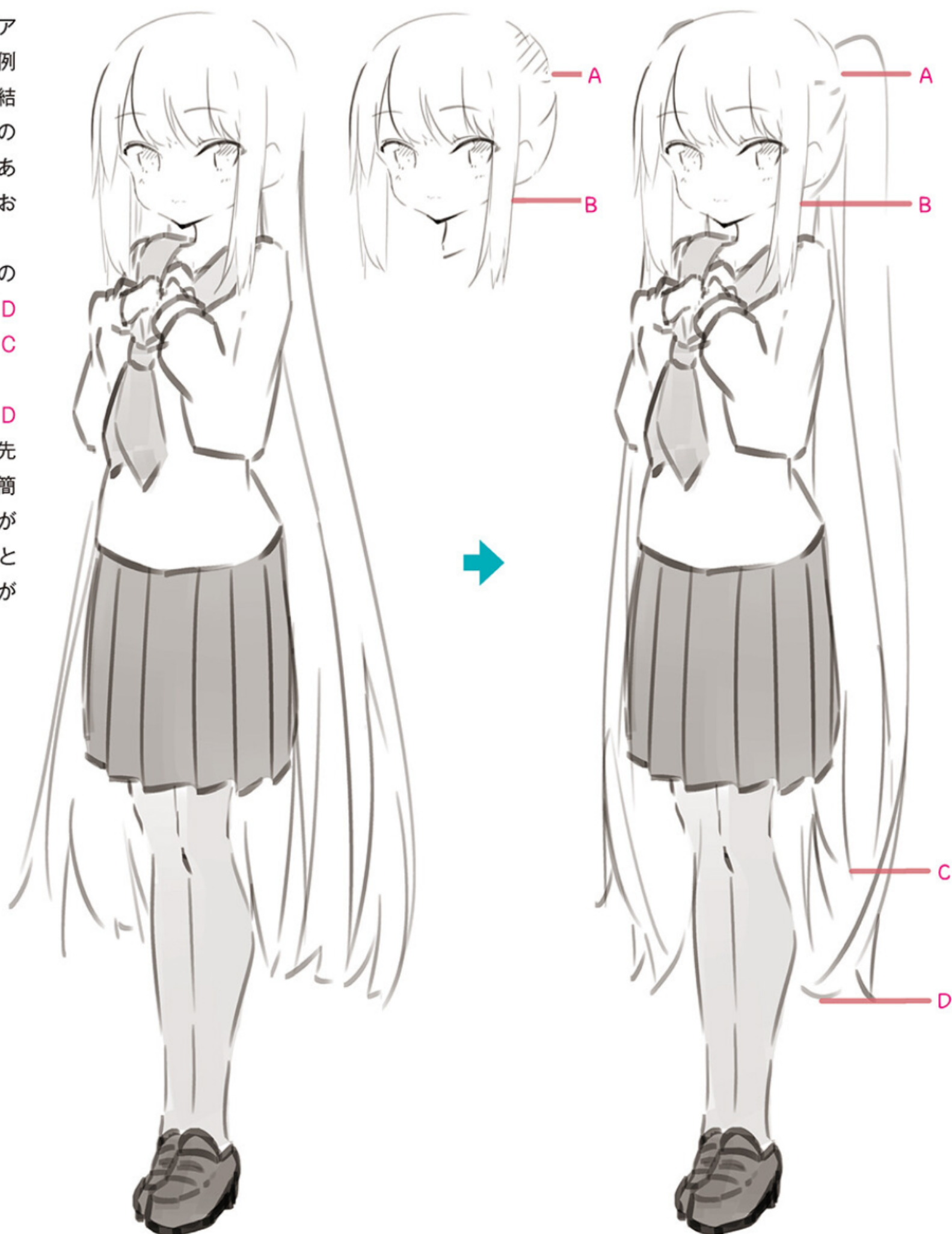
01 結われた髪の考え方

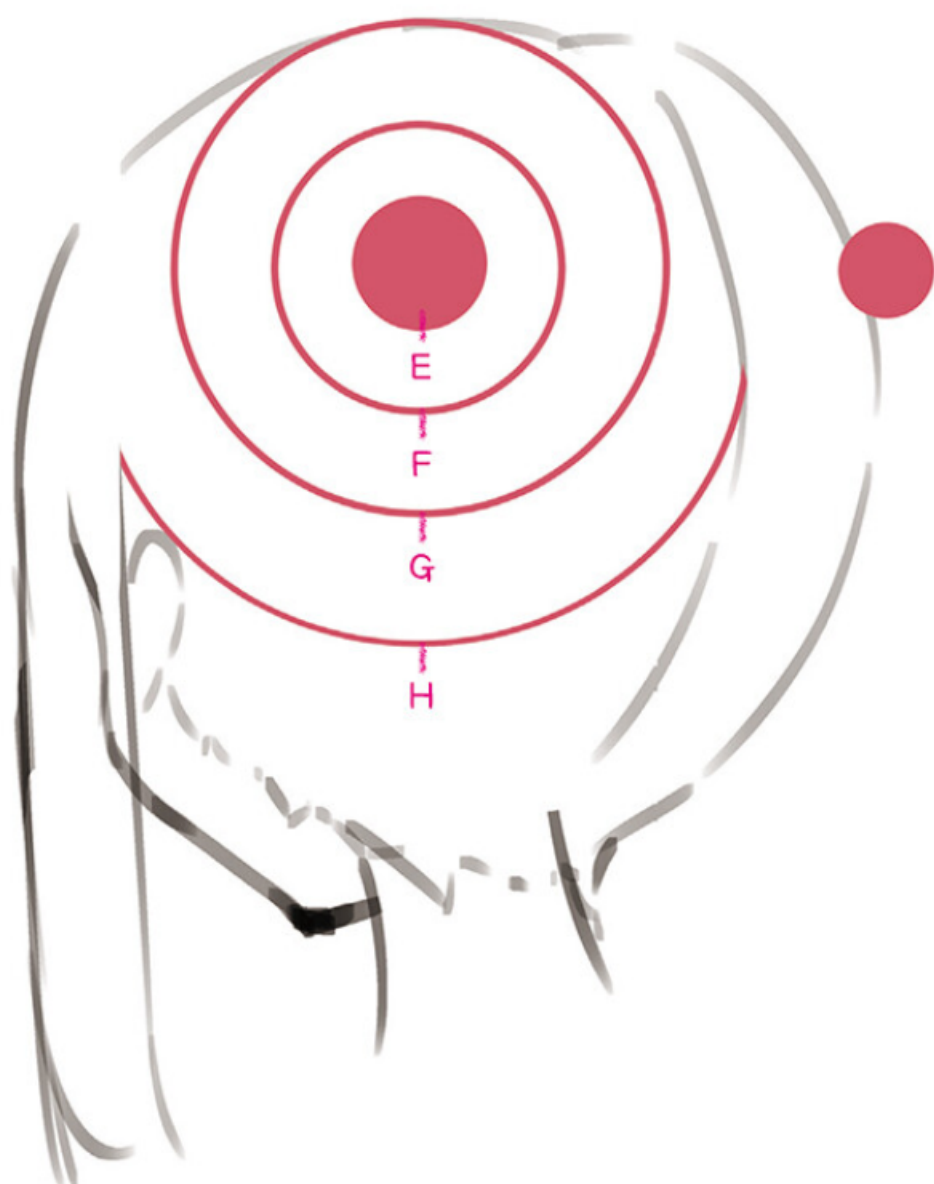
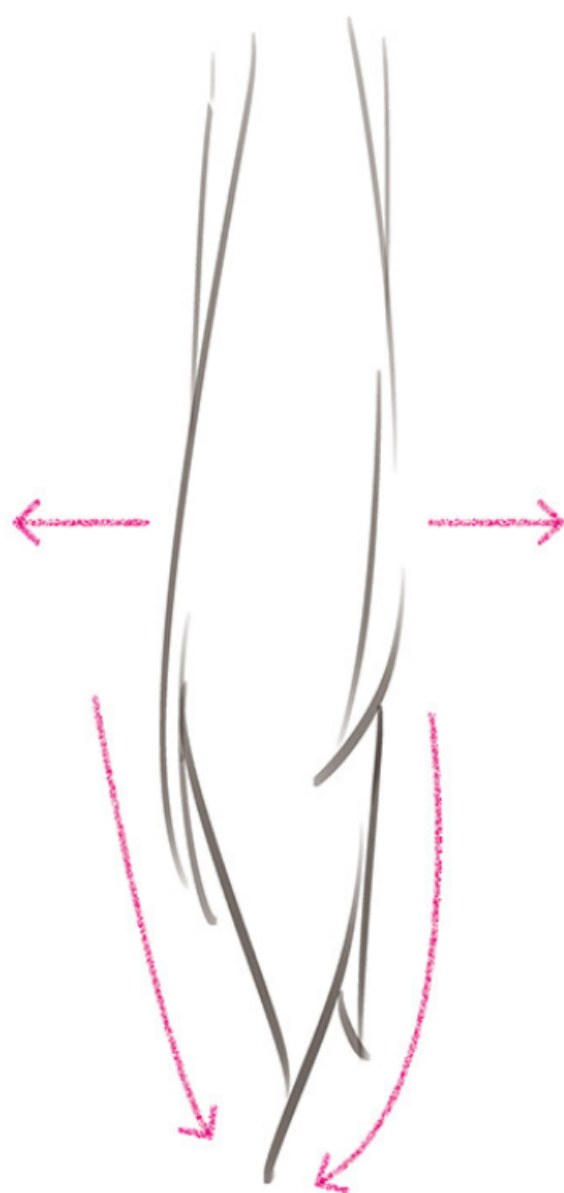
髪の毛は長さや巻きを入れるほかにも、結うことでもさまざまなアレンジができます。

結われた髪の構造

髪の毛は結われることでその分髪の毛が上に持ちあげられ、縛られることの反動で髪の毛が反るためばらつきが出ます。パッツンヘアがわかりやすいので、それを例に紹介していきます。

結われた髪の長さ

右図は、ロングのパッツンヘアをツインテールにしたときの例です。頭頂部からヘアゴムで結われているAまで（中央の図の斜線あたり）は髪の毛が持ちあげられていないので、長さはおおよそDになります。
Bから持ちあげられている髪の毛は、BからAまでの距離がDから引かれ、長さはおおよそCになるという計算になります。
A～Bまでの距離の差がC～Dに出るので、C～Dの間に毛先があると可愛らしくなります。簡単に説明すると、Bの髪の毛がCのあたりになります。結うことによりおろしている髪の高さが変動します。

結われたときの髪の量

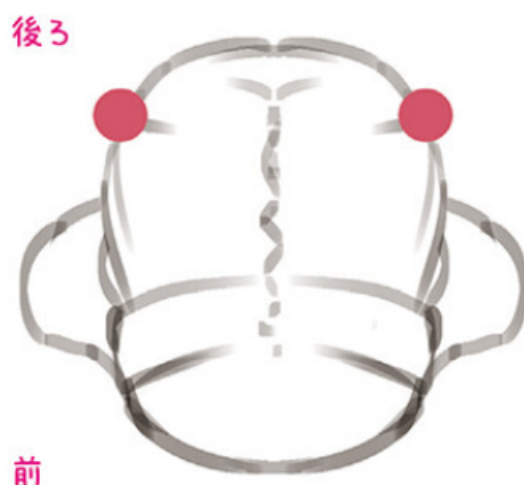
E がヘアゴムなどで縛られている範囲になります。H>G>F>E という順で毛量が少なくなります。結われているところに髪の毛が集約しているという考え方をつけていきましょう。

下図は結った毛束の先端です。上図の説明にともなって、毛先が細くなります。横に広がる矢印は FG あたりから垂れてきた髪の毛で、毛先になるほど本数が少なくなって散らばるため少しだけ横に広がります。ポニーテールやサイドにツインテールといった髪の毛に適用すると、とてもリアル感が増します。広げると可愛いからというのも大事ですが、なぜ広げると可愛いのかという本質を理解するのもとても大事です。
結われた髪の毛だけでなく、普通におろしているだけの髪の毛も同じような考え方で広げて描いてみても良いでしょう。

02 結われた髪の描き方

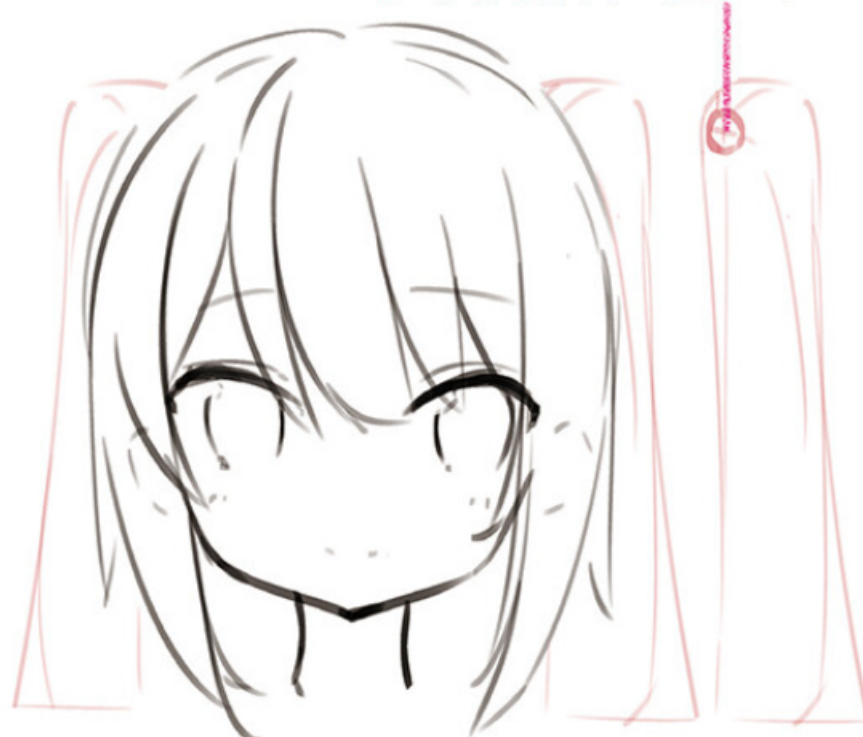
Chapter1 で結われた髪型をいくつか紹介しましたが、ここでは描き方をより詳しく見ていきます。

ツインテール

髪の毛を二本のしっぽのように結うのがツインテールです。結って縛る位置によって、さまざまな表現ができます。ここでは、四箇所紹介します。まず、●と▲の位置でツインテールを作った場合の描き分けの違いを見ていきます。

●の位置

下図は、上から見たときのツインテールの位置になります。●が一般的なツインテールの位置です。
正面から見て斜めにツインテール（結われている髪）があるのがわかります。正面から見たときの印象は弱いですが、斜めから見たときの印象がとても可愛くなる位置になります。

▲の位置

上から見ると、頭の横あたりにツインテールがあります。正面から見ても頭の横あたりにツインテールがあります。正面から見たときの印象は強く、斜めからだと●の位置に比べて与えられる印象は弱めになります。少し特殊な髪型とも言えます。

次に、右図の◆と■の位置のツインテールを見ていきます。左のページと比べて、低い位置で縛ったパターンです。前後の位置での表現は大事ですが、上下の変化もつけることでさまざまな髪の毛の表現ができます。可愛く髪の毛を結ってあげてください。

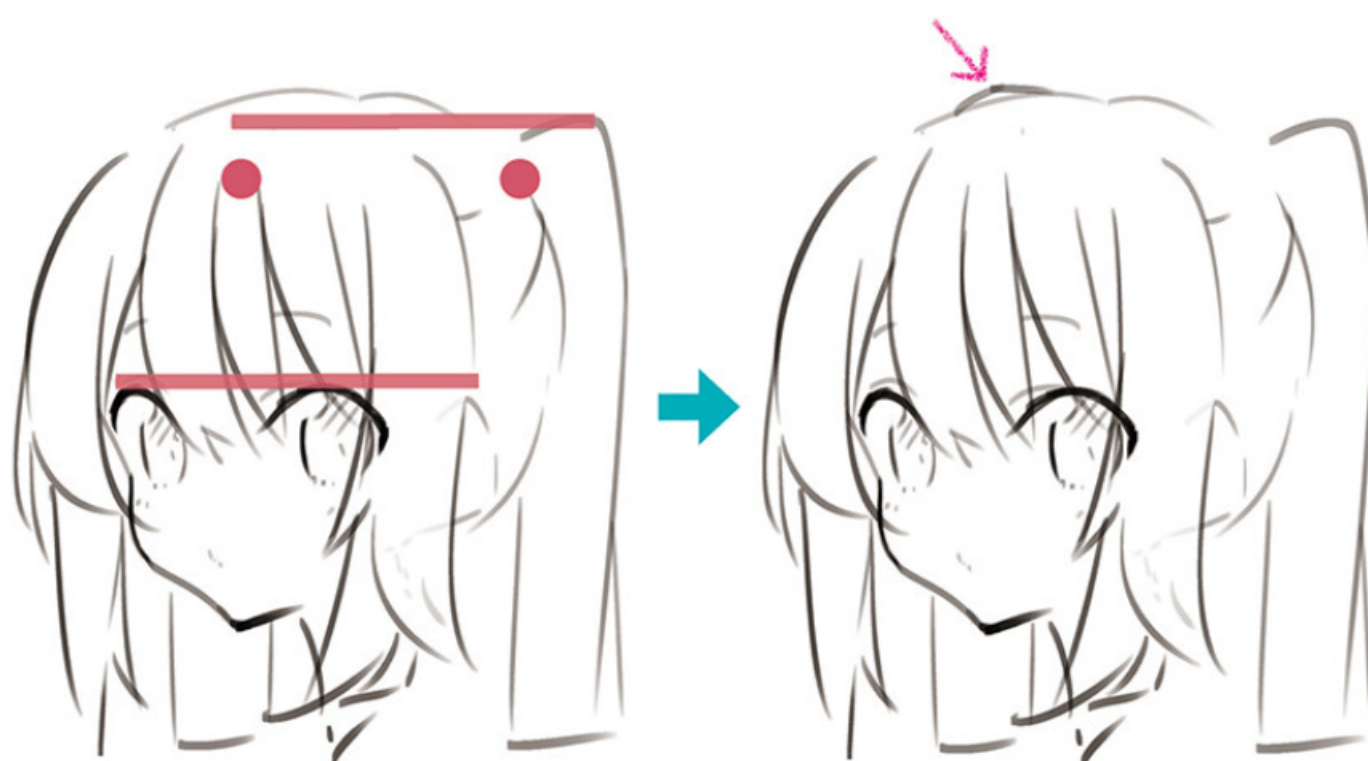
◆の位置

おさげとも言えず、一般的なツインテールといった感じでもない位置のツインテールです。左ページのツインテールよりも下の位置にあるので、落ち着いた印象を与えます。ツインテールを細くして髪の毛をおろすとおとなしめのハーフツインテールになります。

■の位置

おさげツインテールです。おさげは結ばれている髪の毛を太くするか細くするかでキャラクターの性格の印象が大きく変わる髪型と言えます。三つ編み（p.88）をヘアゴム代わりに使うのも良いでしょう。

イラストならではのウソ

ツインテールは結われた髪が２つ見えてこそ可愛いイラストになります。たとえば、左図の奥側の髪の毛は、生え際と高さが基準点に達していないので垂れている髪の毛のみが見えますが、ここに右図のようにイラストのウソで奥側にツインテールを少し見せてあげるのはアリです。矢印の部分がウソをついた場合の表現になります。このような表現があったほうがツインテールの良さが出ます。ウソをつきたくないという場合は、右側の結われている髪の高さをあげるという方法でも対応可能です。イラストは可愛ければいいという考えで好きに描いて良いと思います。

ポニーテール

ツインテールとは違い２箇所ではなく１箇所で後ろの髪の毛を結って縛る髪型。高さの差で表現方法が変わるので、●と■の位置を紹介していきます。

●の位置

一般的なポニーテールが●の位置になります。元気な印象が強く与えられます。可愛さと元気さが両方与えられるとても使いやすい髪型です。後ろ髪全体を使って作る髪型なので、ツインテールに比べて髪の毛を結う量が倍になります。
正面から見たときは、後ろの縛っている髪の毛が少し見えます。首の後ろにも髪の毛が見えるように描きましょう。左右が少し寂しくなるので、動きはもちろんアクセサリーや大きな髪留めなどをつけたりすると可愛くなります。
斜めからだと正面とは違い左右の寂しさが消えます。ただ、アゴの下あたりが寂しくなるので、シャツの襟、マフラー、パーカーなどを使って首周りを太くするのも良いでしょう。また、横髪の長さによってはうなじが見えません。

■の位置

●よりも下の位置で結って縛ったパターン。他人に見せるためにオシャレをするというよりは料理などの作業をするために簡易的に縛るというイメージです。家庭的かつおしとやかな印象が強く与えられます。ほかには軽く運動するために縛るというイメージもあります。
正面から見たときの印象はとても弱く、首の後ろに髪の毛が見えるだけです。
斜めから見ると、うなじはなくなりますが可愛い髪型になります。

POINT

下図は、■の位置のポニーテールで矢印に沿うような形で垂れっ気が強い縛り方です。縛り方で大分印象が変わる髪型です。

サイドテール

後ろ髪を頭の横側（サイド）で結って縛る髪型です。正面から見ても髪の毛が特徴的に見える髪型となり、普段とは違う髪型を演出したいというときなどに使います。
元気な印象が強く与えられます。幼い女の子の場合は肩辺り、中高生より上の年齢であればあれば膝下以上に長い髪型で描くととても可愛くなります。キャラクターならではの超ロングはとても可愛いです。
ウェーブを入れたり、太さを変えたりすると表現の幅が広がります。前髪は、パッツンよりもM字分けや七三分けなどがとても似合います。

左側の位置

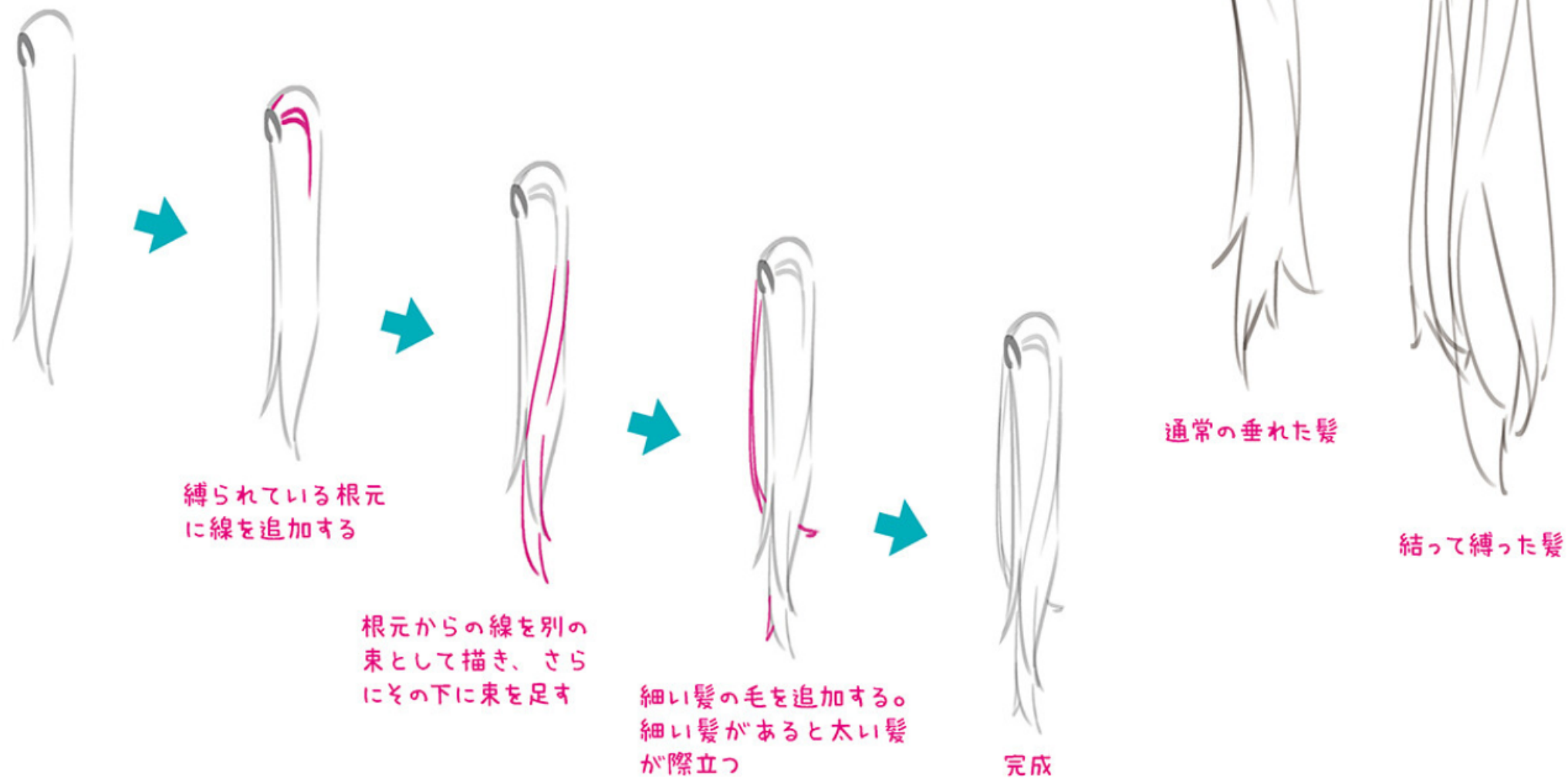
斜めから見たとき、この角度の場合は大きくサイドテールが見えているのがわかります。印象が強く、とても可愛らしいです。

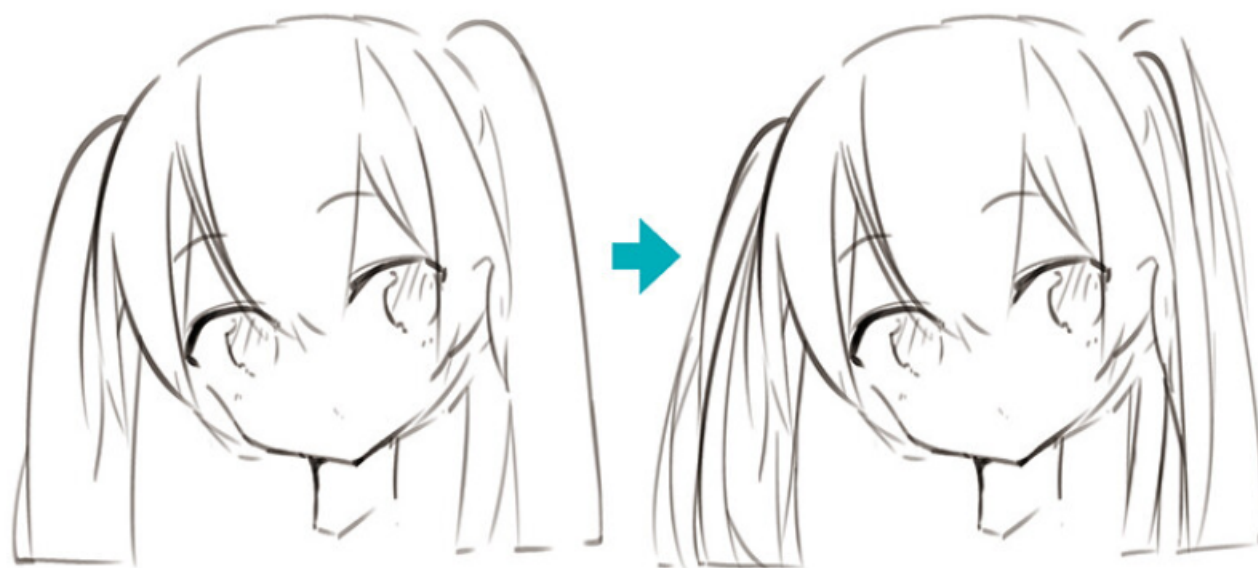
右側の位置

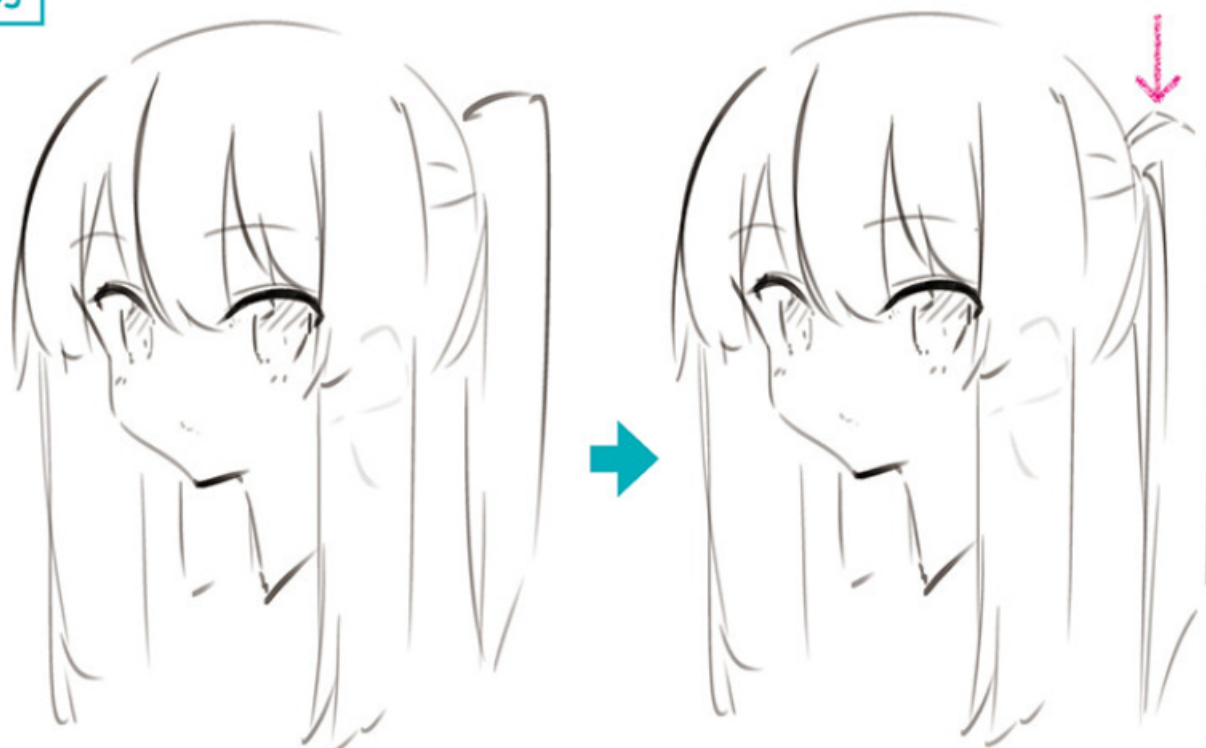
サイドテールが上図の反対側にあるパターン。この角度だと頭で隠れている部分が多いので印象が弱くなります。
カチューシャやイヤリングといったもので頭の印象を強くするのであれば、奥側にサイドテールを配置するのは良いでしょう。

結って縛る際の処理

右図は、通常の垂れた髪と結って縛った髪の違いです。結って縛ることで、髪の毛の描き方が変わってくるので見ていきましょう。

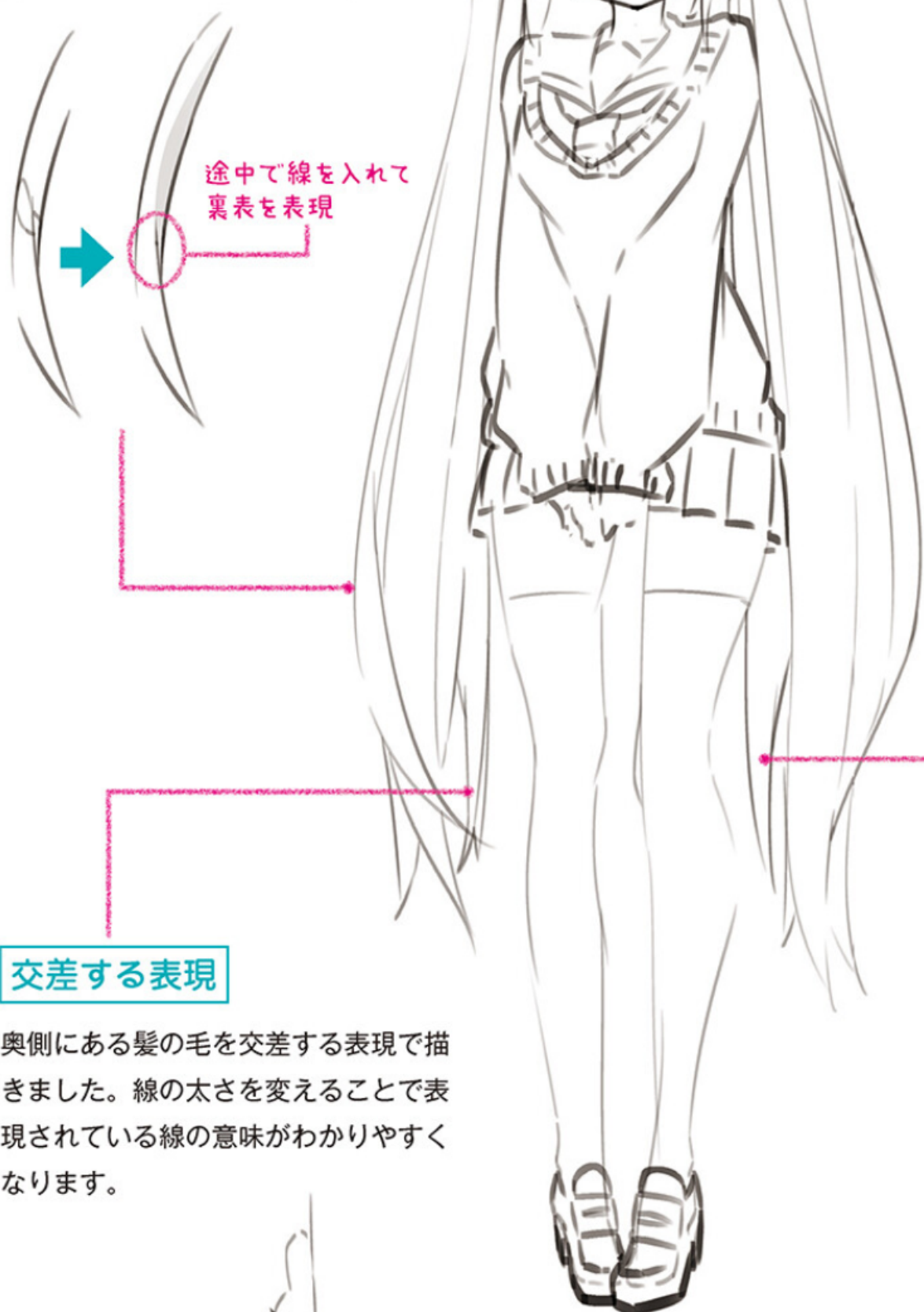
下図は、結って縛った髪の描き込み方の例です。

ツインテール描き込みの差分

右図の左がツインテールの描き込みなし、右が描き込みありの差分です。描き込みを増やすことにより、毛の流れと視線をツインテールに集めることができます。線画で細かい髪の毛を描いておくととても良いです。

簡易なツインテールと線を追加した差分

右図の左は描き込みの少ないツインテール、右は線を少しだけ入れた差分です。
矢印のところの線が重要で、盛り上がりをつけることにより可愛くなります。

縛られた髪の束感と厚み

縛られた髪は、縛られている部分が細く、毛先に連なるにつれて髪の毛が広がる表現になります。右図のような描き方は、束感を根元から決めておくことで描きやすくなります。
また、線画を描くときも髪の厚みを意識しておくことで立体感を出せます。

薄めの厚み

裏表を途中で切る表現方法です。

交差する表現

奥側にある髪の毛を交差する表現で描きました。線の太さを変えることで表現されている線の意味がわかりやすくなります。

線の太さの強弱で
手前と奥を表現

大きめの厚み

厚い髪の毛を縦幅広めに描きました。途中で段差があるので、それにつながる線画を追加しています。

回り込みの表現

矢印の部分が、回り込む髪の毛です。ここでは、線画で太さを表現しています。厚さはあるけれど毛先が尖っている場所もあるので、そういったところの線画を描き込むようにしています。

編み込み

ここでは、編み込みの表現を紹介します。

表三つ編み

三本の毛束で作る三つ編みの編み方には表と裏があります。表三つ編みでは左右の毛束を表側から交互に中央へ入れ込んで編みます。また、三つ編みを結う際には早く編めるクイック法と根元からしっかり編み込む方法があります。編みには四～七つ編みといった特殊なものもあります。

裏三つ編み

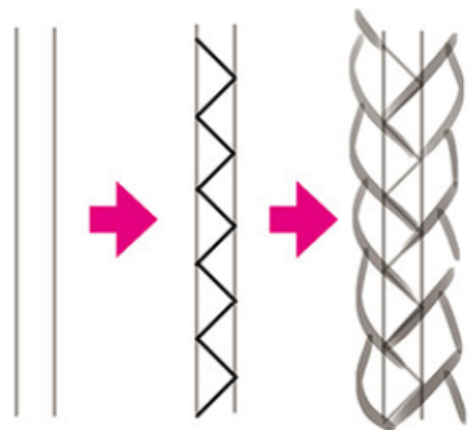
裏三つ編みは、表三つ編みとは逆に左右の毛束を裏側から交互に中央に編み込むものを指します。イラストでこれを描くとほかと差が出て注目度が上がります。

表三つ編み 丸型

表編みと裏編みを交互に繰り返すような編み方です。交差した毛束は、表と裏で見た目が異なります。

表から見た図

POINT

三つ編みの簡単な描き方を紹介します。まず、均等な左右の縦線を二本描きます。次に均等にジグザグの線を入れます。そこに毛の盛り上がりを足して完成です。

アオリやフカンなどの場合は、奥行きをつけて描いていきましょう。

表三つ編み フィッシュボーン

fish（魚）bone（骨）が由来です。魚の骨のように網目を細かく編み込む方法です。細かく毛束をとるために、編む時間がかかります。こういう編み方があるという知見が広がっていただければ嬉しいです。

ロープ編み（右）

ロープ編みは基本的に二本の毛先をねじる編み方です。三本のロープ編みもあります。

表三つ編み アレンジ

太い、中くらい、細い髪の毛三本を使って編むテクニックです。編み方は難しくないので、普通の三つ編みと変わらない表現のひとつとして知っておきましょう。

三つ編み 丸型 アレンジ

細い、太い、細いの三本の髪の毛の束を丸型と同じ形で編み込む方法です。

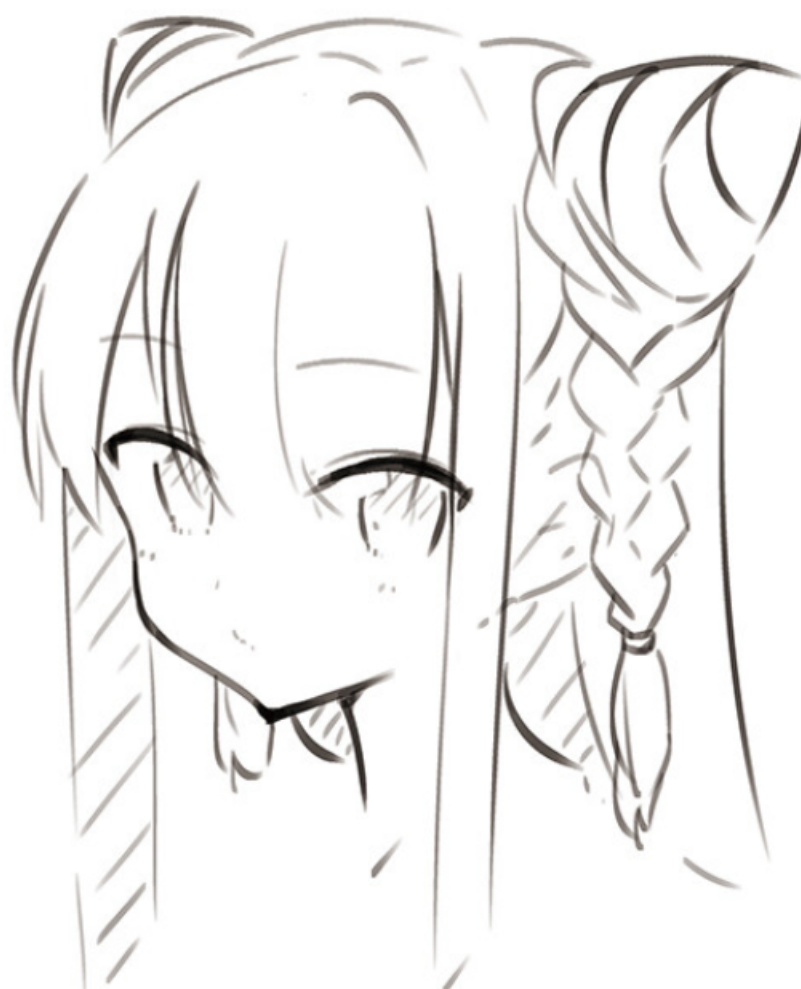
表三つ編み くずし

三つ編みやロープ編みなどでできた編み目をそのまま綺麗に見せるというより、あえてくずし（ほどき）を入れる方法です。なじませたり動きを加えたりすると可愛くなります。

三つ編み応用 1

横髪と後ろ髪を三つ編みで分けるような髪型です。三つ編みの簡単な応用例と言えます。
編み込みを入れると基本は地味になりますが、長くおろしている髪を結ばず、局所的に編み込みを使うことによって綺麗な感じを出しつつそれを活かす描き方ができます。

三つ編み応用 2

獣耳ヘアの周りの髪の毛の上と横をねじり、その下にきた部分を三つ編みにするという髪型。「ここにこのような髪の毛があるから、ここには編み込みはない」という考え方をくずすイラストです。さまざまな応用を考えて新しい髪型を生み出していきましょう。

03 髪の毛の表現の幅

結う以外にも髪型の表現は無限にあります。ここではさまざまな表現方法を紹介していきます。

耳を見せる表現

ここでは、耳が見えるよう横髪を細くした表現を紹介します。

正面

横髪を細くすることによって耳が見える可愛さが生まれます。また、後ろ髪が左右ともに大きく見えるのが特徴です。

斜め

斜めの構図のときは、耳がほぼすべて見えています。こめかみの髪の毛が細くなることによって後ろの髪が大きく見えます。耳の横に生え際が見えるようになり、耳を出すことによる良さが強くなります。

正面に近い斜めの傾き

斜めの構図と違い、傾きがあることでさらに耳が出て生え際が大きく見える形になります。傾けているときの横髪に注目すると、上のほうから髪の毛を持ってきて落ちているのがわかります。

真横

耳が大きく見えます。横から見えているときのイメージがあるとほかの角度で描く際にイメージがしやすいです。

耳が見えたり見えなかったりする際の描き方

耳を見せても見せなくてもそれぞれの魅力があります。ここでは、ツインテールの髪型を例にして、Ⓐの耳が見えていない表現（丸で囲っている部分）を描き替え、耳を見せる差分をいくつか紹介します。

Ⓐ 耳が見えていない場合

耳が見えてない表現です。横髪を太くし、少し後ろ髪を前側に持ってきて耳を隠します。無難に可愛い髪型です。

Ⓑ 耳が見えている場合

横髪を後ろに持っていく描き方。耳を出す基本的な処理です。縛っている髪の毛のほうに持っていっているので、ツインテールから短い髪の毛が少しだけはみ出るような形になります。もちろん描かなくても良い部分ですが、こういう処理の仕方があるということも覚えておいてください。

Ⓒ 生え際を少なく見せる場合

横髪を少しだけ使い、生え際を少なく見せる描き方。これも同じく横髪を使っているため、ツインテールに毛が生えます。これは、耳も見えて前髪で生え際を埋める処理です。髪の毛を耳にかけるだけではなくて前髪も出るので可愛くなります。

Ⓓ 三つ編みで耳を目立たなくする

左下の髪の毛を三つ編みにして後ろに持っていく髪型。ヘアピンやヘアゴム、三つ編みのような印象的なものをいくつか配置することで視線が耳の上にきます。ここの髪の毛は後ろに移動しているという認識が強くなります。

エルフ耳の髪の毛

エルフ耳がついているキャラクターの髪の毛の処理を見ていきます。ここで紹介するのは、一般的なエルフ耳、ハイエルフ耳になります。悪魔族やハーフエルフはもう少し耳が短くなるイメージです。また、耳から天使の羽が生えているようなキャラクターの場合もここで紹介している点に注意して描く必要があります。

正面

正面からの見たときは髪の毛にさほど影響を与えることはありません。耳が長くなっただけでこれまでと同じように描きましょう。

斜め

耳の内側（顔側）のこめかみの髪の毛は耳にかからず、耳の上にある横髪は、耳に当たって後ろの髪の毛と混ざっています。人間の耳と違い、毛量がいくら多くとも髪の毛で耳を隠せないのが長い耳の特徴になります。

正面に近い斜めの傾き

右上の図とは違い、耳より横の髪の毛を前に持ってくる髪型。右上の図ではわかりにくかった奥側の耳を見せられます。手前側の耳も奥側の耳も、耳の前後で髪の毛が分かれます。とくに奥側の耳の下にできる隙間の有無でエルフ耳のキャラの印象はだいぶ変わります。

正面（前分け）

大人っぽい綺麗なエルフに向く髪型。綺麗に前分けするのではなく、自然な形ではらりと髪の毛が散るような前分けにするとエルフにとても似合う髪型になります。エルフは綺麗な顔が多いイメージなので、幻想的な髪型や人には真似できないような髪型にするととても似合います。

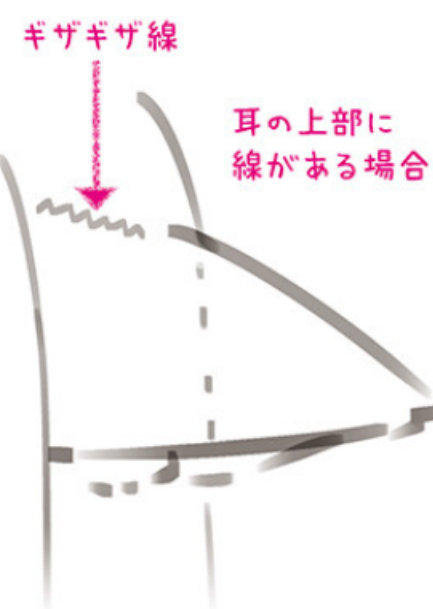
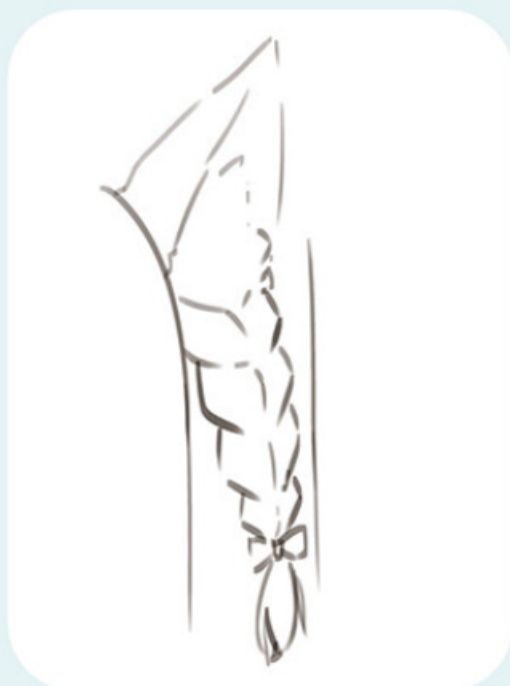
獣耳の髪の毛

獣耳がついているキャラクターの髪の毛のについて解説します。

耳が前に向いているパターン

獣耳のふさふさが横髪よりも上にくるように描くと可愛くなります。これは獣耳が前に向いているパターンでのみ使います。

耳が横に向いているパターン

獣耳が横を向いているパターンです。耳の上部に線があると、線で耳を分けることができるので塗りやすくなります。ただし、もふもふ感が薄まります。そこで、耳の上部の線をあえて消して、矢印の部分のギザギザ線が見えない描き方をするともふもふ感が強まります。

耳の中にある毛をそのまま三つ編みとして描くパターンもあります。たとえば、長毛の猫などの獣耳のキャラの毛を使って三つ編みにするという発想です。

角と髪の毛

鬼や悪魔をモチーフにしたキャラクターなど、角のあるキャラクターの場合、髪の毛と角の関係性を考えて描く必要があります。

前髪の中央にある角

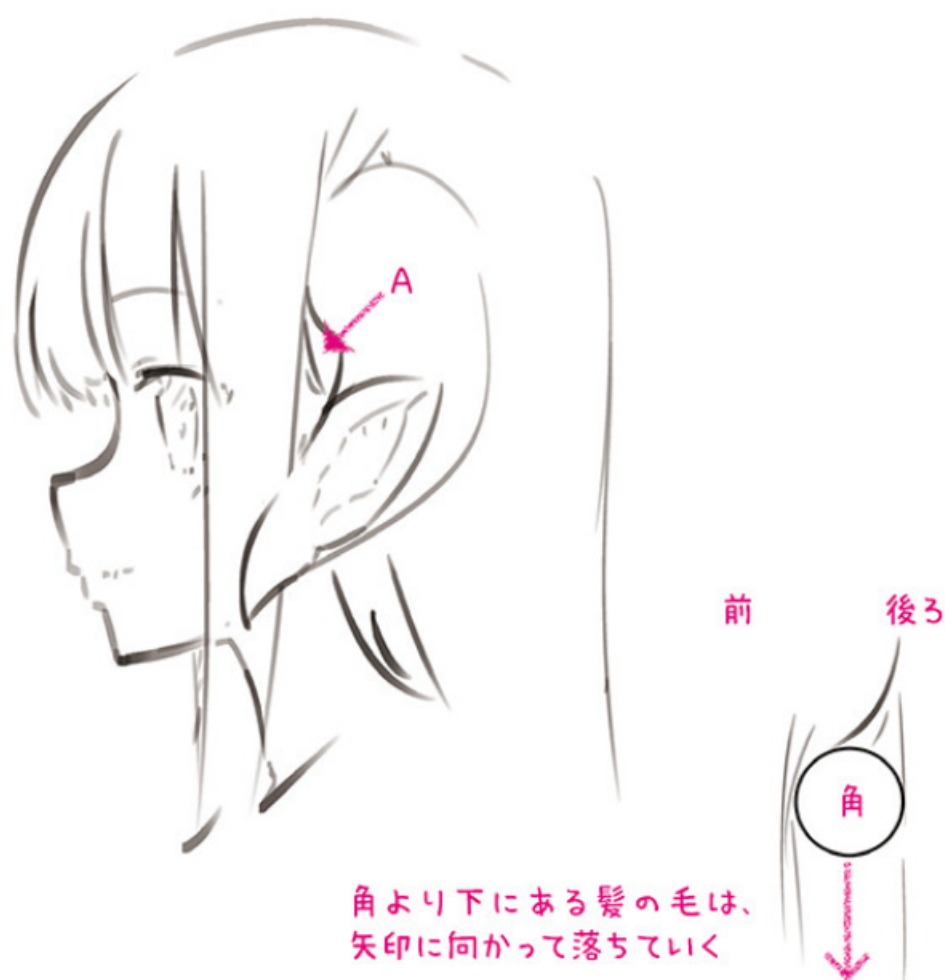
よくある角の表現のひとつ。前髪に角があるときは、髪の毛が角によって分けられます。髪が左右に分かれますが均等にせず、たとえば左側の髪の毛を少しだけ右側にするなどして印象を操作していきましょう。

前髪の左右にある角

おでこの左右どちらかかもしくは両方に角があるパターンです。前髪にある髪の毛が分けられる形です。矢印をつけたようにカーブがついた髪の毛が角から生えているというのがとても可愛いです。

前髪以外にある角

角が真横についているパターンです。イラスト的表現として前に髪の毛を持っていったほうが可愛くなるので、上図と違って半分ずつではなく前に８割以上に持っていく髪型になります。イラストの表現として少しウソをついても可愛いです。

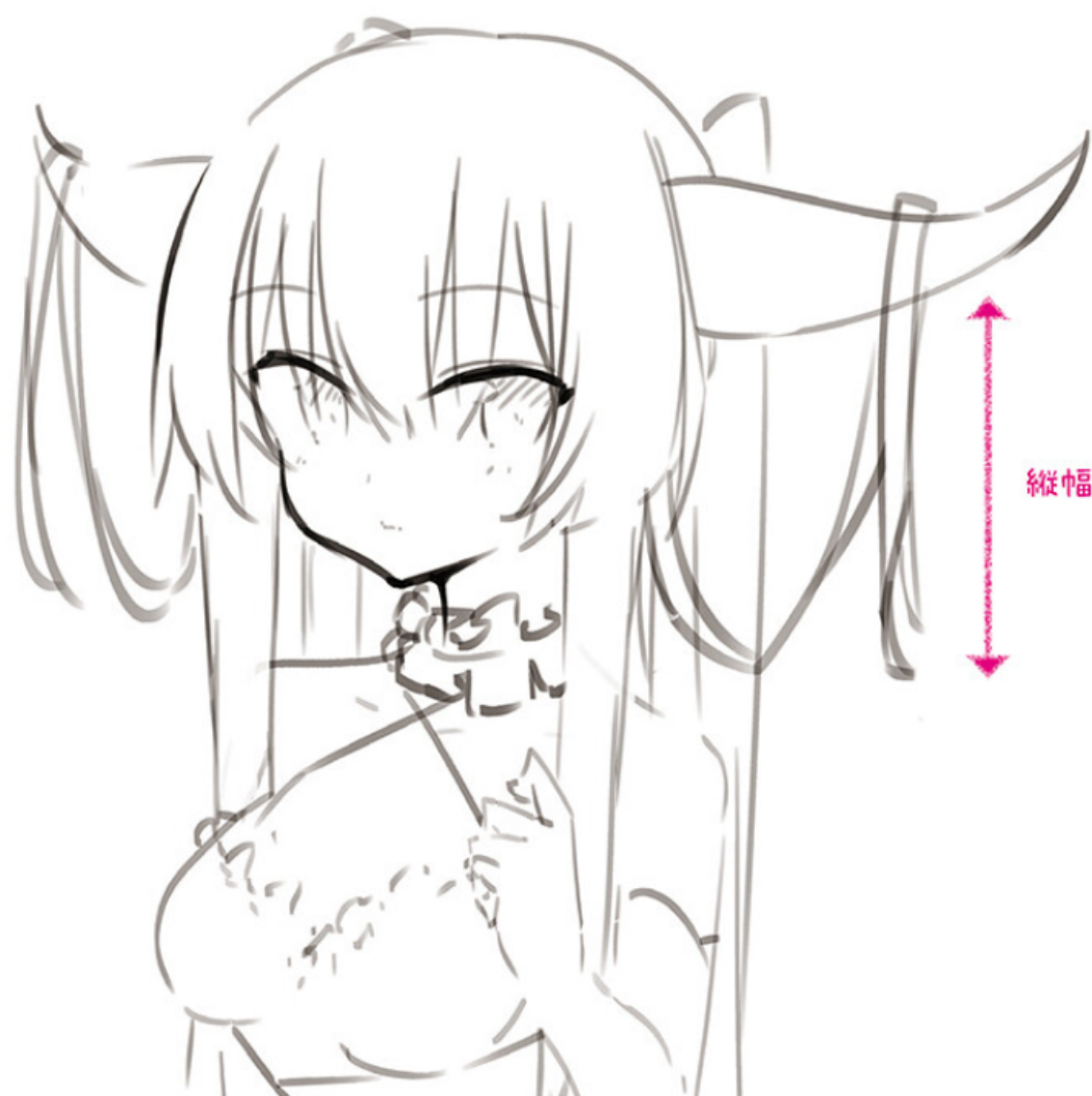
下図は、真横から見た場合です。耳があるので A の髪の毛は後ろに流れるように運ばれます。

角にかかる髪

角には色々な形がありますが、右図は一例として横に伸びる角を描き、そこに髪の毛を引っかけて垂らしてみました。髪の毛の一部を垂らすのも良いですが、後ろ髪全体や前髪、横髪の毛を一部だけ角に引っかけるというアレンジを加えてキャラクター性をもたせるのもありです。

このイラストは角が生えているので人外感が多少ありますが、角に髪を引っかけていることで神秘さが強くなりました。ここに描きたいイメージにあわせた構図やポーズで綺麗さを追加したりセクシーさを際立たせたりしましょう。

横髪を角に巻きつける

右図は、上図に比べて角にかかるまでの髪の毛の縦幅が少ない例です。これは、生え際が上図と比べて下側にあるため縦幅が自然と長くなります。横髪を長く設定したので、角にかかる髪の毛も伸ばしました。

なお、上図はこれより縦幅を長くしても自然なので構図に合わせて調整しても可愛くなるのでおススメです。

ヘアピン

ヘアピンを使った髪留めのパターンを紹介します。

前髪の束を巻き込む

前髪の束を巻き込んでいるヘアピンの留め方です。ヘアピンがあることにより横髪の上の毛側に髪の毛が引っ張られています。ヘアピンは左右どちらにつけても可愛いですし、片方に２つつけたり、異なるヘアピンをつけることでも印象を強くできます。

横髪につける

横髪にヘアピンがあるので、横髪の束のラインができています。左右につけるのも良いですが、下図のように片方にヘアピンを複数描いてアンバランスさを表現するのも良いです。さらにここでは奥側の横髪を伸ばすという手段をとることで、バランスを取りつつ特徴のあるキャラクターにしています。

前髪と後ろ髪の一部を後ろに持っていく

大きめのヘアピンで髪の毛をまとめます。かなりの毛量を後ろに持っていく方法です。耳も見えてかっこよさもありつつ可愛い髪型になります。

前髪の一部を後ろ髪に持っていく

あまり使われない表現ですが、このようなアレンジを色々と考えていくのがヘアピンの楽しいところです。好きに髪の毛で遊んでみましょう。こういった髪型のアレンジがあるイラストを見るととても惹かれます。

ヘアゴム／シュシュ

髪の毛を結って縛るときに使う、ヘアゴムとシュシュについて解説していきます。

ヘアゴム

ヘアゴムは二重や三重に強く巻けるのが特徴です。ヘアゴムはどの部位でもしっかり髪の毛を結うことができます。シュシュと違って強く縛れるので、頭の上のほうでも使えます。

シュシュ

フリルのあるヘアゴムをシュシュといいます。ヘアゴムと違い、強く縛ってしまうとフリルがつぶれるので何重も巻くことはできません。そのため、下図のような垂らす髪型に使うのが一般的です。高い位置で縛るツインテールやポニーテールで使う場合は、毛量を少なくするとリアリティが増します。

POINT

シュシュは、髪の毛以外にも手首や足首にオシャレとして着飾れるアイテムです。

カチューシャ／ヘアバンド

カチューシャやヘアバンドは、髪が乱れないようにするためにつける帯状のアイテムです。カチューシャやヘアバンドをつけると基本的には可愛い印象を与えます。キャラクター性を出すためのアイテムとしても使えるので、ここではいくつか紹介します。

カチューシャ

メイドなどがつけていることでもおなじみのアイテム。下図は、横髪を後ろまで巻き込むフリルつきのカチューシャ（ブリム）です。髪の毛の印象を残したまま、前後の髪の毛を印象分けできるのでとても可愛いイラストになります。

ヘアバンド

髪を頭部でまとめるアイテムです。下図は、前髪の部分だけを絞め、横髪よりも下に持っていく描き方。装着してないときに比べ、横髪が長く見えます。

ヘアバンド 2

ヘアバンドを耳より後ろに持っていくと同時に少しの前髪と横髪を後ろに持っていく髪型。カチューシャの描き方が応用できます。清楚、お嬢様感が強くなります。髪の毛は M 字にしても可愛いです。

ヘアバンド 3

ヘアバンドを短くし、横髪を少しだけ前に持ってくる髪型。横髪を前に 2、後ろに 8 くらいの割合でアレンジしました。

ウィッグ

ウィッグは、髪型を変える目的で一時的に用いられるアイテムです。変装や印象を変えたりする際によく使われます。元のキャラクターの印象をお手軽にがらりと変えられます。なお、髪の毛全体をつけ替えるウィッグは紹介から省きます。

お団子ウィッグ

お団子ヘアにピンがついているウィッグで、お手軽につけられます。チャイナ風な印象を与えられるのと、作るのに時間がかかるお団子をお手軽につけられる良さがあります。

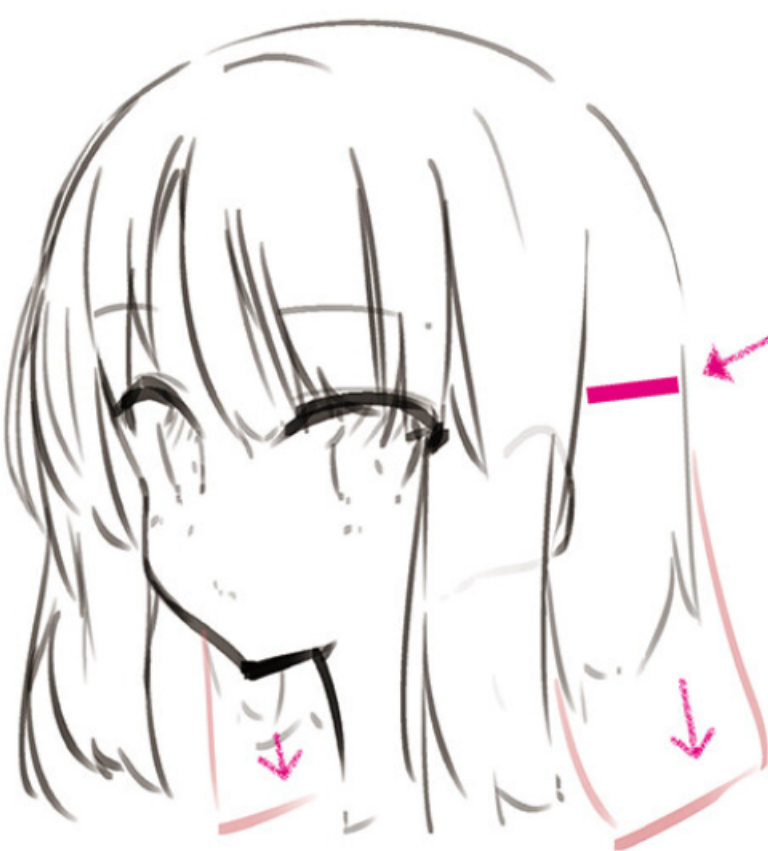
ポニーテールウィッグ

お手軽にポニーテールにできるウィッグ。下図は太めのウィッグです。これを２つつければ太めのツインテールにできます。応用として、普通のロングヘアに太めのウィッグをつけると毛量がどこからきているのかがわかりづらくなり、印象を大きく変えるのに向いています。

ハーフツインテール用ウィッグ

ハーフツインテールをお手軽に作るためのウィッグ。下図は、ポニーテールウィッグの細いパターンです。片側だけにつけても可愛いです。上に盛り上がる形ではないウィッグであれば、三つ編みを作ることもできます。

襟足ウィッグ

襟足に追加することで、髪を伸ばせるウィッグです。ウェーブのかかっているウィッグもあり、ヘアセットの時間短縮にもなります。髪の毛が長くなるので印象が強く変わるウィッグです。矢印が引いてある線のあたりにウィッグをピンでつけます。

マフラー

冬場には欲しいマフラーを可愛く描くためのポイントを紹介します。

しまい髪

矢印の位置にある髪の毛を、マフラーにしまわれているような髪の毛なので、しまい髪と呼んでいます。これをどう描くかが、マフラーをつけたキャラクターを可愛く描くためのカギになります。

下図は後ろ髪がマフラーより内側にあるパターンです。正面からは見えませんが、動きをつけたときにしまい髪が脇から見えていると可愛いです。後ろから見たときももちろん可愛いです。髪がマフラーの下に抜けてテール感も出るので好きな処理です。

ふっくらさせるしまい髪

矢印に沿うようにマフラーへ続く髪の毛をふっくらさせる表現です。マフラーも柔らかめに縛るとなお可愛くなります。ふっくらさせると丸みが出て可愛さが際立ちます。柔らかい表現なので可愛い、おっとり系のキャラクターに似合います。

前に持ってくるしまい髪

ミディアムより長い髪のときに後ろ髪を巻き込んで肩より前に持ってくる表現です。髪は、上で紹介しているマフラーの下に抜けてる感じではなく、前髪のほうに持ってくることで正面からの印象を強くします。毛量が多くなるので自然と表現幅が増えます。左に比べると大人っぽいキャラクターに似合います。

パーカーフード

パーカーのフードと髪の毛の処理をいくつか紹介します。

後ろ髪を前に持ってくる

フードを被ったときに後ろ髪をすべて前に持ってくる描き方です。オシャレ感が増します。個人的には髪の毛がウェーブがかっていると、さらに良い髪の毛の処理になると思います。

猫耳パーカー

フードの上部が猫耳のようになっているパーカーを被ったパターン。下図は、ツインテールの髪の毛を猫耳状の穴から通す例です。ツインテールの良さが生きつつ、猫耳部分から髪を出す特殊な処理で目を引けます。下図の耳の向きは横ですが、前にしたり後ろにしたりするのも良いでしょう。

フードが切り開かれている

フードの下の部分が切り開かれているパターン。超ロングヘアだったとしても、髪の毛の流れがもつ勢いを残した表現ができます。髪の毛を服の中に入れないため、蒸れもなく髪の毛を整え直すことも不必要なフードです。髪の毛を隠さずに描くこともできるので表現の幅が広がります。

COLUMN

アホ毛

頭頂部に特徴的な髪の毛があるのがアホ毛です。動きをつけたり表情に合わせたモーションがあったりすると、とても可愛らしくなります。顔は無表情でもアホ毛に感情が出るキャラにすることも可能です。今回は、右図のアホ毛を標準としていくつかバリエーションを紹介していきます。

今回の標準アホ毛

驚いたり何かを見つけたり閃いたりしたときのイメージ。目を輝かせ、アホ毛をピーンとあげることにより表情変化にさらに味がつく。この髪型では、アホ毛の左右が寂しくなるので注意

雷みたいな形のアホ毛。これも閃いたときなどに使うイメージ。

何かに興味があったりするときに使うアホ毛のイメージ。左右に揺らすことによって興味、関心があるような印象を相手に強く与えることができる

好意があるときのアホ毛のイメージ。ブンブン回る感じにアホ毛が動く。動きが大きくつくため、とても可愛いアホ毛になる。動きを出すときにアホ毛の長さに注意

不機嫌なときのアホ毛のイメージ。髪の毛をくねくねさせる。動きはあまりない感じのアホ毛になる

悩んでいるときのアホ毛のイメージ。くるくるとアニメーション的な動作を入れても可愛くなる

ハート形のアホ毛のイメージ。好意がある相手に使ったり、のろけ話などをする際に使う

Chapter 3

髪の毛を活かした演出

髪の毛は工夫次第でさまざまな演出ができる部位です。ここでは、髪の毛を動かす演出方法から髪の毛を使った色気の出し方、発想を広げた髪の毛の使い方などを解説していきます。

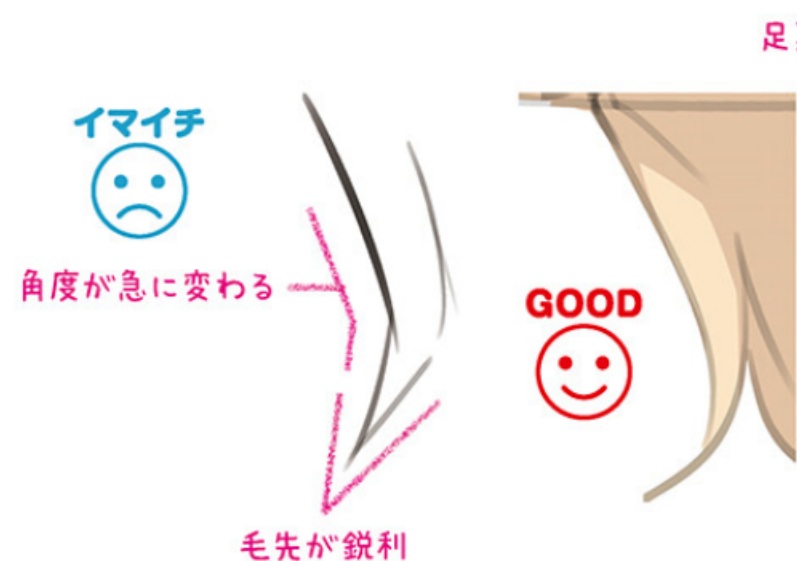
01 髪の柔らかさの演出

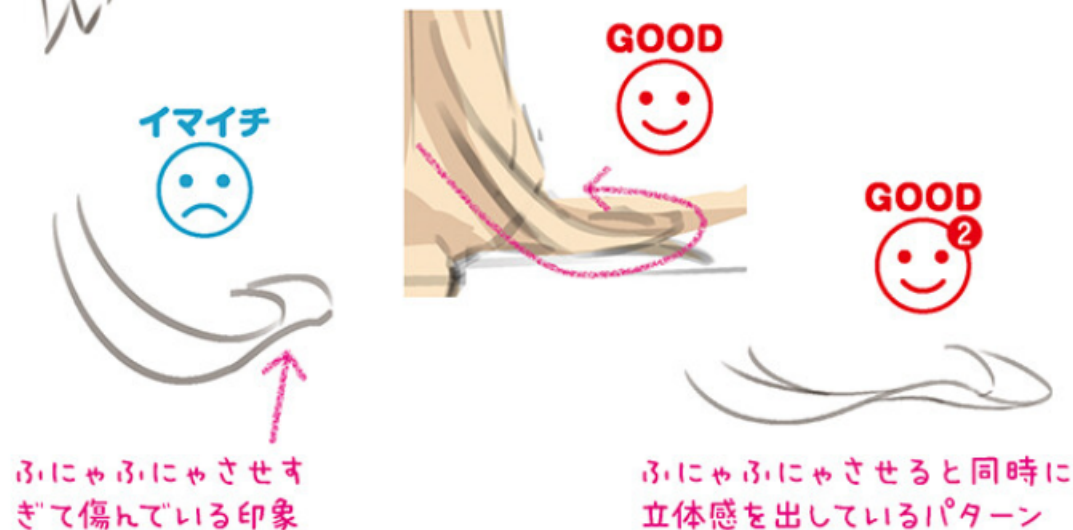
女の子の髪の毛は、柔らかさがあることにより可愛さや色っぽさを演出できます。基本的に柔らかい髪とは「緩やかで丸みがある一本線」に見える線で描かれたものです。ここでは、GOOD（良い例）とイマイチな例を並べて紹介していきます。

柔らかさのコツ

柔らかく流れる髪の毛を描くコツは、一本の線で自然な膨らみを描くことです。
イマイチ例の矢印の箇所のように、膨らんで折れているところが2つあったりすると、一本線で綺麗に描いていても柔らかさはありますが不自然さが消せません。

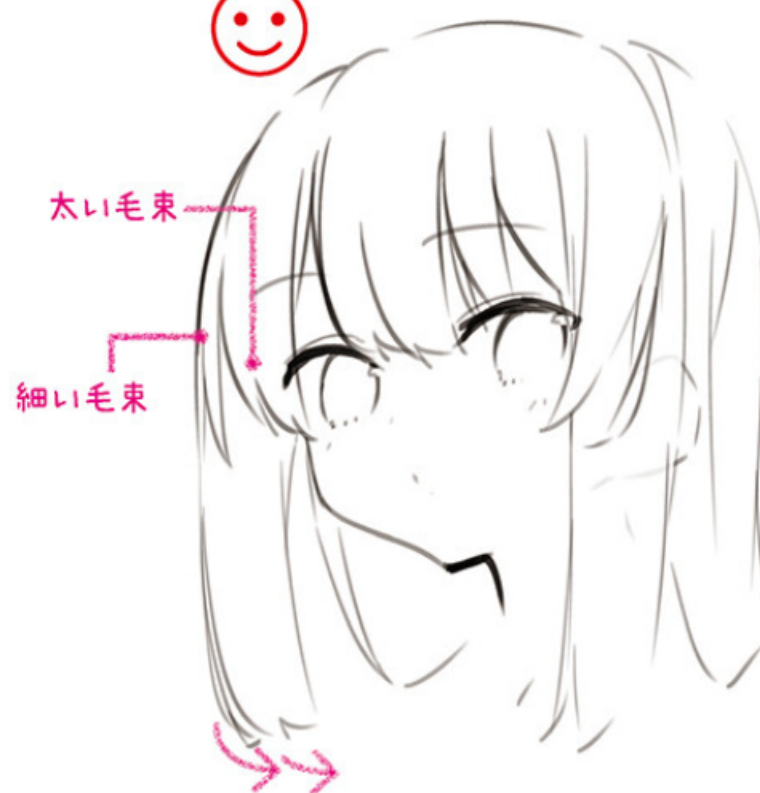
落ちている髪の毛

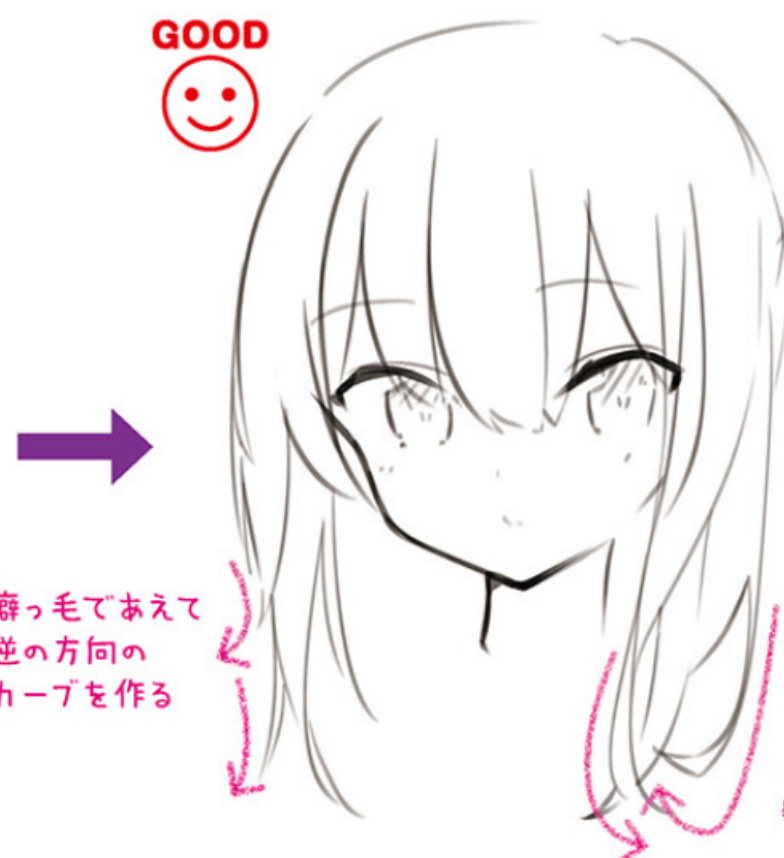
重力で下に落ちている髪の毛の場合も同様に、柔らかく見えるようにするには丸める意識を持ちましょう。丸みをおびた線ではなく角度が急に変わったりする線や、二重線があると硬さが出ます。また、毛先を鋭利にしてしまうと硬く見えます。

縮れ毛

縮れた毛は、ふにゃふにゃさせすぎると痛んでいる印象が出てしまいます。
そのため、大きく丸みをつけるほうがうまくいきます。
もしくは、GOOD ❷のようにふにゃふにゃ線を活かす描き方をしましょう。

正面・斜めの顔での比較

正面と斜め向きの顔で髪の毛の描き方を比較していきます。イマイチ例のほうはわざと硬い髪の毛を意識しながら描きました。

正面顔

前髪の太さが均一だったり、毛先にまっすぐな線を多く足してしまうと、硬い印象になります。自然な感じではなく規則正しいからこそ柔らかく見えないということです。
そこで、毛束の細い・太いを意識して描き、さらに毛先も丸めることで柔らかさを演出します。
GOOD は、イマイチに比べて不均一な髪の毛が多いので自然な印象に見えます。

斜め向き顔

柔らかく見せるためには、ウェーブや癖っ毛などで髪の毛を巻いたりするのも効果的です。ウェーブがあることによりカーブが強くなるので柔らかく丸みを帯びて可愛らしくなります。
髪の毛の束や分け方だけではなく、カーブに関しても不均一さを出してバラバラに描くのは大切なので心がけていきましょう。

ここで紹介しているのは、あくまで私自身が普段意識しているコツになります。この考え方をきっかけに、色々なイラストレーターの描き方を深く観察して参考にしてみましょう。

POINT
あえて硬さのある髪の毛を演出したい場合は、イマイチの方法を意識するのが効果的です。

動作による髪の動き

さまざまな動作での髪の動きを見ていきます。

お辞儀

お辞儀、頭を倒すといった動作は、頭が主軸となって髪の毛が下にある矢印のラインに沿うように動きます。毛先は根元に比べて動きが遅れてくるので、少し後ろにあります。

首を傾ける

お辞儀に限らず、首を傾ける動作でも基本は同じです。下図のように左に動かしたときに、髪の毛が遅れてきているのがわかります。毛先は折り返しとしてハネさせるのもありです。

体を乗り出す

頭を支点とする髪は、毛先にいくほど広がります。広がり度合いは体が動く時間（タイミング）にもよります。

風になびく髪の毛

風になびく髪の毛は、イラストに動きを出せるうえに空気感も表現できます。いくつか描く際のポイントを見ていきましょう。

柔らかな風にあおられたとき

風になびく髪の毛を描いたときのイマイチとGOOD例を見ていきます。毛先が広がるパターン（イマイチ）と、毛先がまとまるパターン（GOOD）です。風で髪の毛が揺れる場合、毛先がまとまる動きが基本です。毛先が広がる場合は、風が吹き荒れているときです。また、GOODはスッキリとしているため、髪や体の動きをさらにつけたりする際に使いやすいです。

強い突風にさらされたとき

おでこは、短い髪の毛以外は基本的に大々的には見えないものですが、あえて大きく出すことで与える印象が変わります。髪の毛の長さも意識して髪の毛を逆立てる（とくに前髪）のも忘れないようにしましょう。もし、髪の毛の長さが異なる場合は違和感が強くなるのでこの表現はなるべく控えましょう。
髪の毛は重いので基本的に下向きに流れるものですが、それを上向きにすることによって重力に逆らっている感が強くなり、風でなびいているという印象を強く与えることができます。

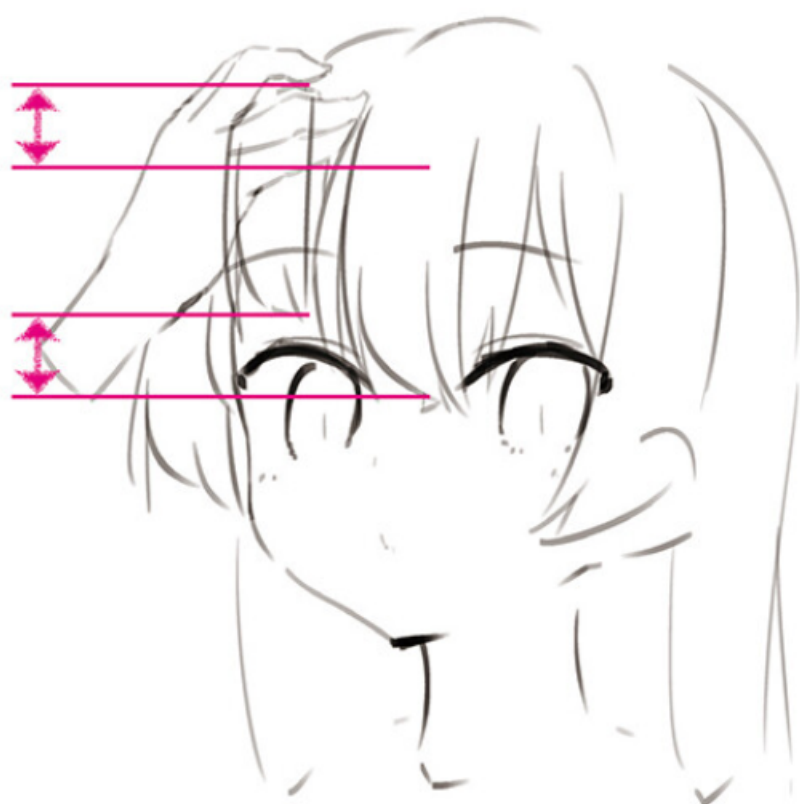
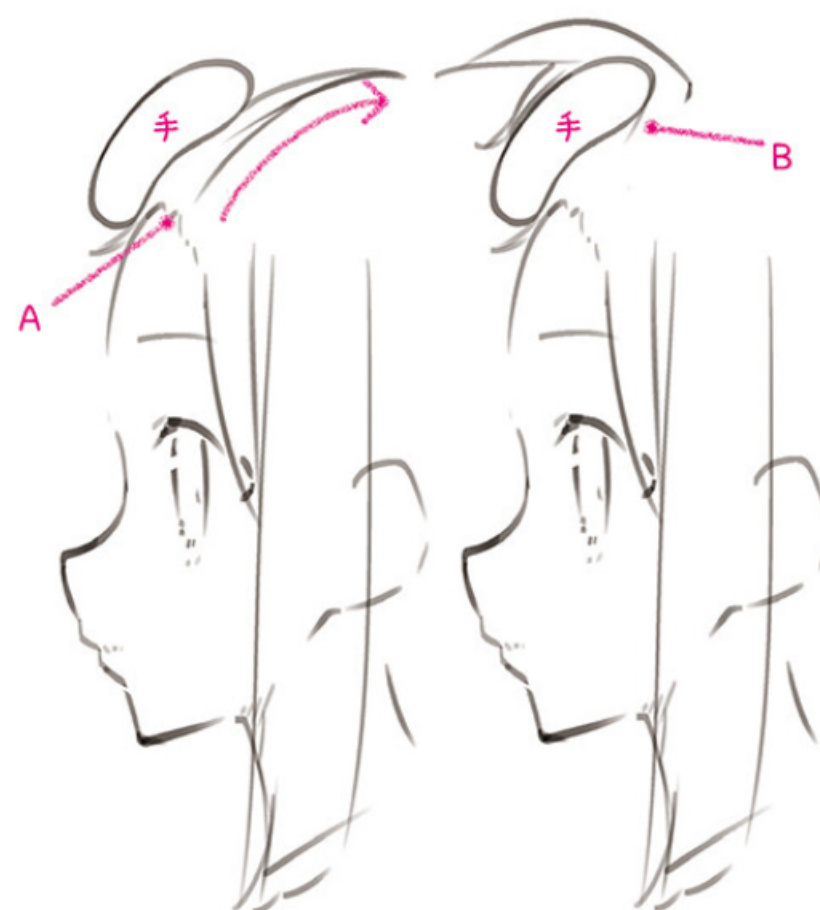
POINT

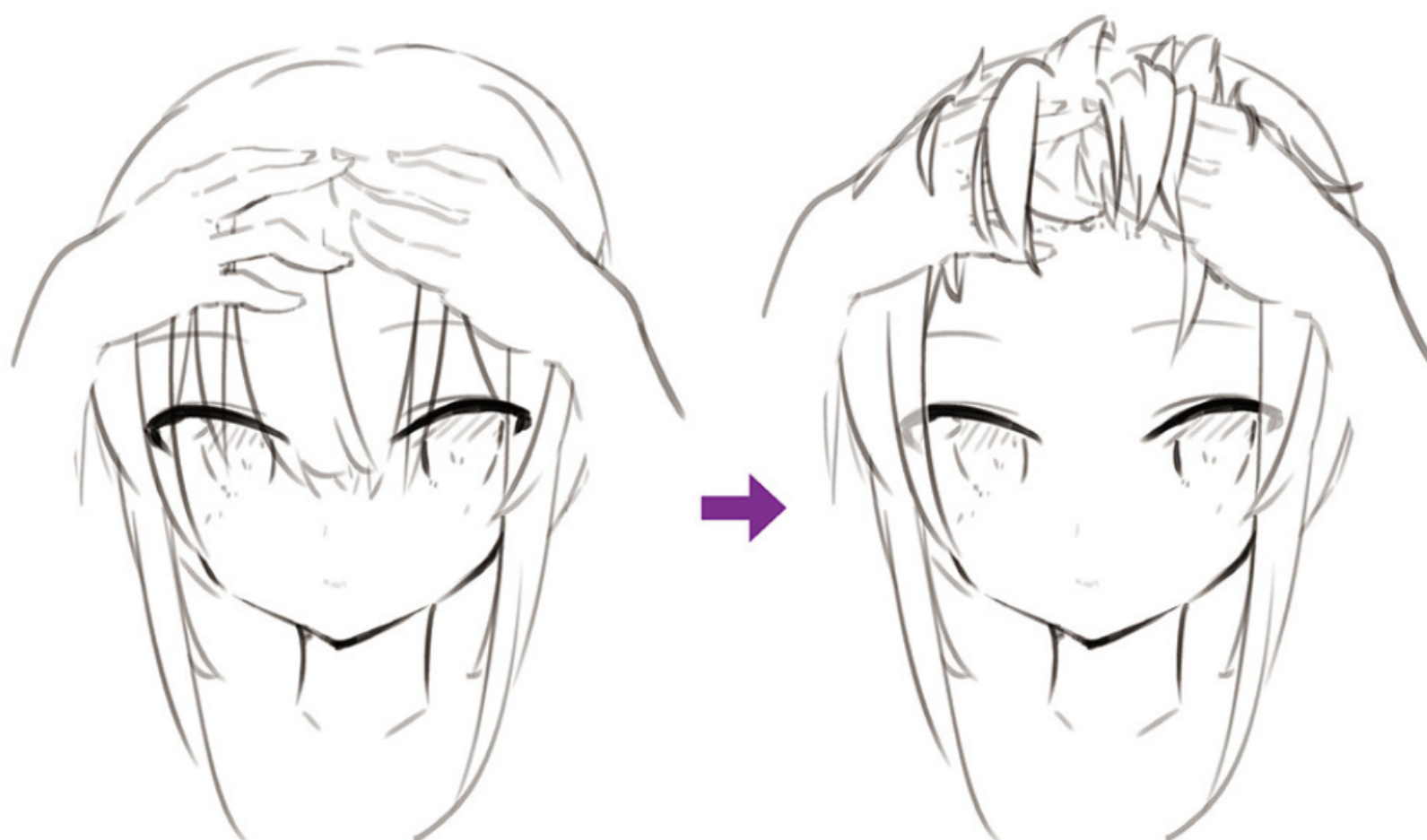
右から左へと風が吹いている場合、Aは強い風、Bは弱めの風といった印象になります。髪の毛の曲線でも風の強さの違いを表現できます。

02 色気の演出

ここからは、髪の毛で魅せる色気について解説していきます。柔らかくさらさらとした髪の毛は、色気を出すためのアイテムとしても使えます。

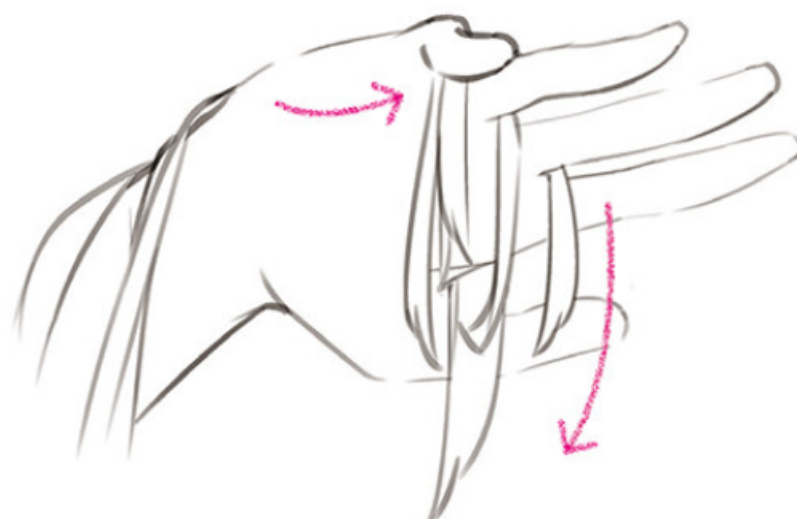
髪をかきあげる

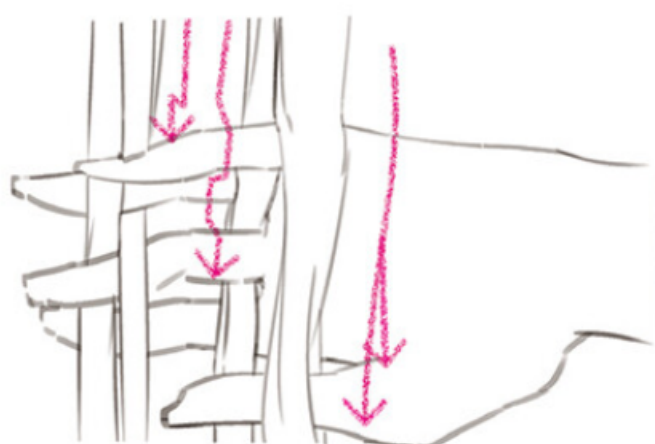
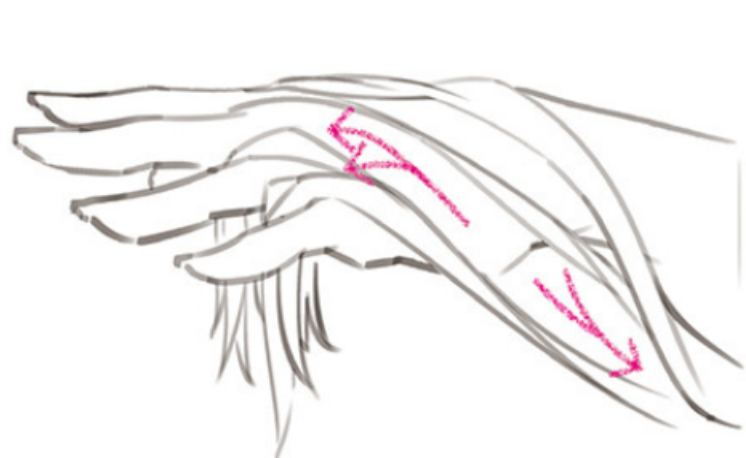
矢印の幅を見てください。上の幅が生え際から手の高さ分の幅になります。それに沿って、毛先はその矢印の分だけ上にあがります。どれだけ髪の毛をかきあげるのかを考え、そこから長さをある程度導き出しましょう。

下図の２つは、真横から見たときの髪の流れ方のパターンです。左の図では、手で押さえたＡの根元から生えている髪の毛が頭（矢印）に沿うように流れています。手で根元から押さえたことで頭の流れに逆らうことがあまりありません。
右は、手で押さえたＢの根元から生えている髪の毛があります。この場合はＡと違って押さえた部分が少なく、髪の毛が手の上に乗ってもり上がります。これらを考えて描いていきましょう。

両手でかきあげる

左図２つで、両手で頭を押さえているところから、手を少し上に挙げて髪の毛をかきあげる動作を見ていきます。
先に解説した長さやもり上がりの考え方を取り入れつつ描いていきます。２つの図を比べることで髪の毛がどの程度短くなってもり上がりなどができるか参考にしてください。個人的には生え際を描いてあげるととても可愛いです。

指に絡む髪の毛

指に髪を絡ませることで色っぽい演出になります。

隠れている髪の毛

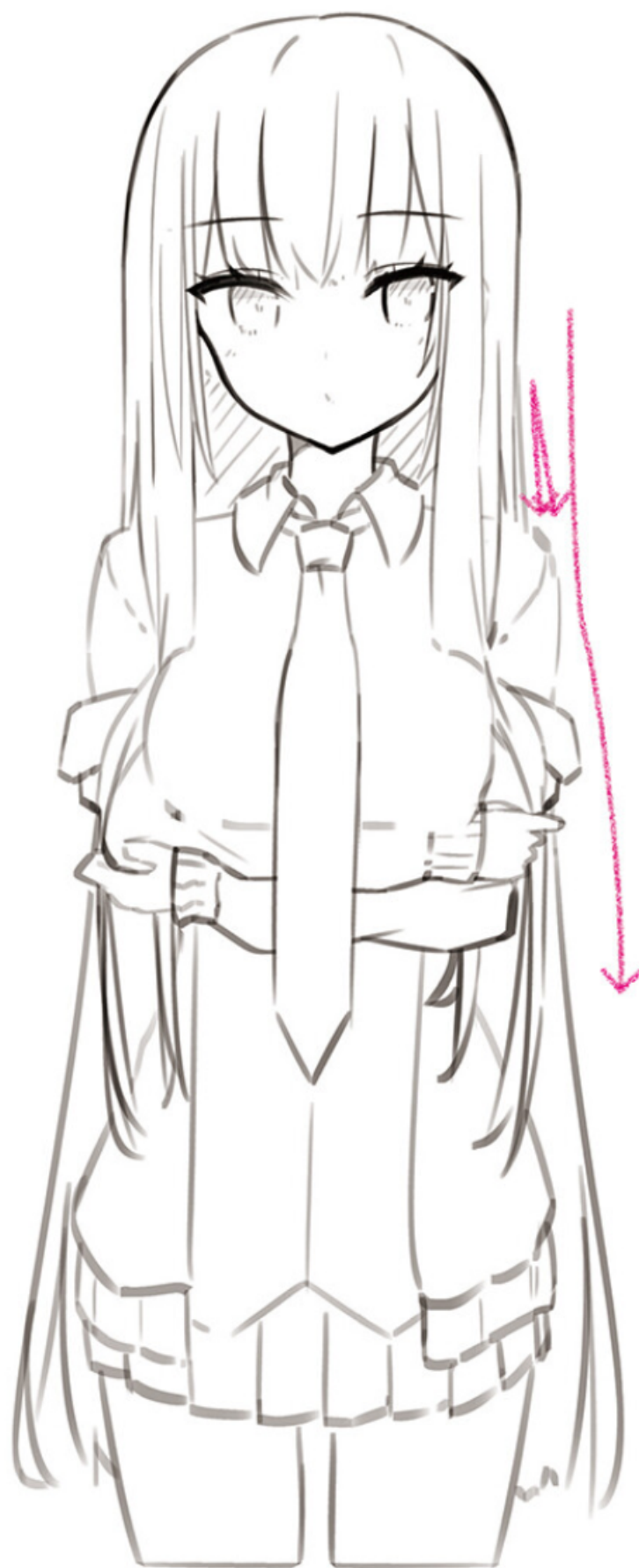
矢印の向きに沿って髪の毛が垂れることを意識して描きましょう。手の甲の先が手首の位置より高いので、下の矢印のカーブに沿うように掌側に垂れることが多くなります。髪の毛の支点の位置をしっかりと注視していきましょう。

髪の毛のばらけ方

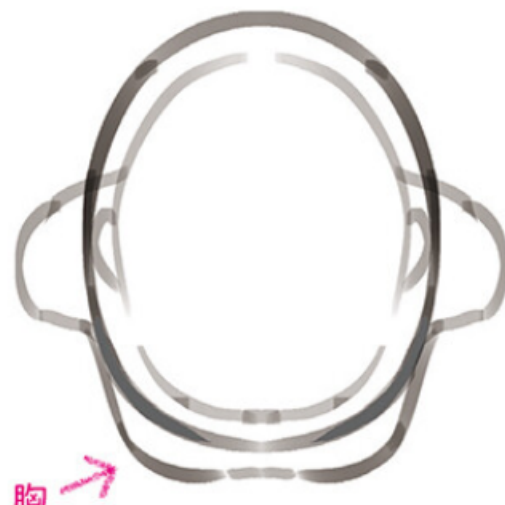
指で髪の毛を分ける際一束から二束になったりします。逆に、二束から一束になったり、結合されたり、ほどかれたりすることもあります。一つの指に一束じゃなくて良いという認識をもちましょう。
また、髪にぶつかる際の指のラインに沿って流れを作る意識も大切です。横から見た際にいびつな見え方でもイラストとして可愛ければ良いです。

側面図

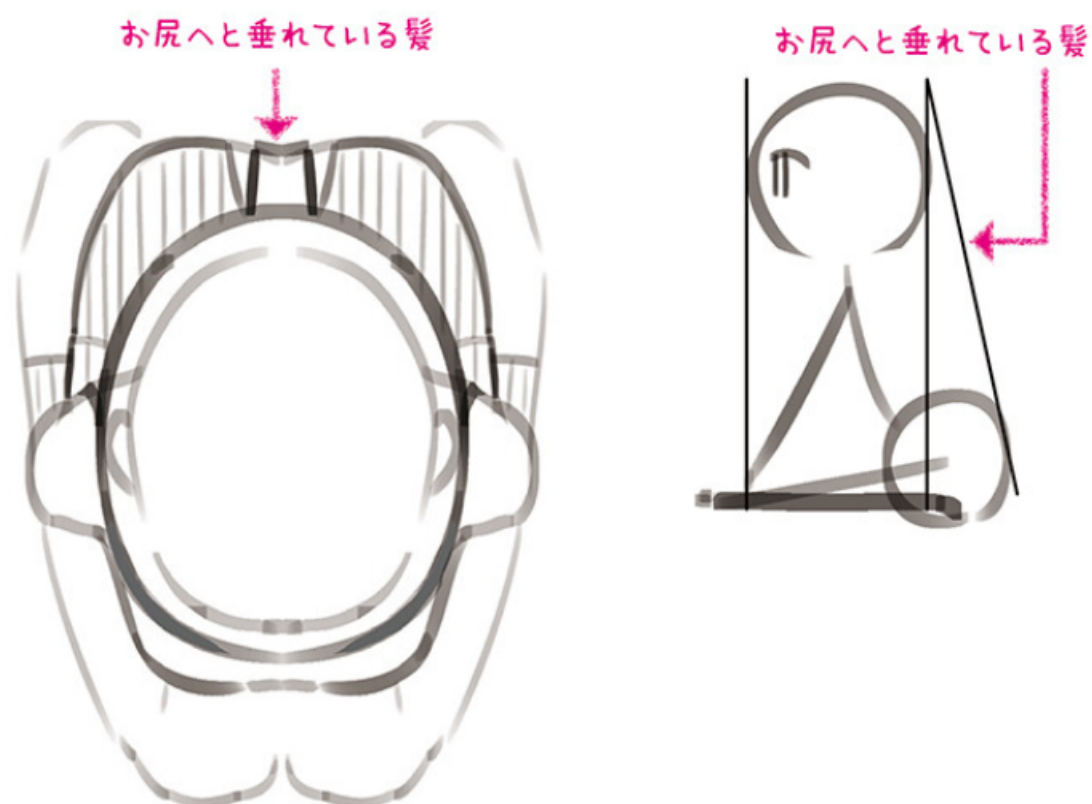
応用

指に絡む髪の毛を応用してみます。下図は、一束から二束といった形ですが、三束から一束になったりといった形でルールを決めているわけでないのであれば予想外に描いてあげると可愛くなります。束を分ける際に手のラインがわかりやすい髪の流れにすると色気が出ます。とはいえ、露骨すぎるとせっかくの色気も台無しなので調整が必要です。

体に垂れる髪の毛

普通の動きでは、基本的に垂れる髪の毛というのは限られてます。左下の図のツインテールのキャラは強引に垂れさせてみました。ツインテールの付け根と肘を支点として考えて、カーブを描くような髪の毛と支点から支点への直線的な動きのある髪の毛を描きました。これで隙間が埋まるのでイラストとしてのクオリティが上がります。
また、右下の図のロングヘアのキャラのように、脇から垂れる髪の毛もあるとなお良いです。垂れている髪の毛は脇の支点によって肘側にいきます。

POINT

上面図を使って髪の毛が体のどこに当たりながら垂れるかを考えてみましょう。右図を見ると髪の毛のエリアの下に肩と胸が当たっているのがわかります。矢印の部分が胸です。この配置をもとにして右上の図のロングヘアは、髪の毛が胸に当たるように描いています。さらに腕を組んでいるので、流れるように腕にも当たる処理をしました。後ろから持ってきている髪の毛については腕と胸の間に挟んだので、脇から垂らします。後は上面図が肩に当たっているので髪の毛が分散すると考えて描いています。

座った際に体に垂れる髪の毛

座った際に髪の毛がどうなるのかを見ていきます。まずは右の２つの簡易図で考えてみましょう。上面図の矢印の部分がお尻へと垂れている髪の毛です。また、後ろ髪の位置を上面図では縦線で記しています。上面図の右にあるのが側面図です。この上面図と側面図をベースにしてお尻への髪の毛を描いたイラストが下図になります。

今回は髪の毛の外側のみでイラストを描きました。実際は内側の髪の毛を追加して描くのが普通ですが、描き方や表現方法を変えて自分なりの髪の毛を見つけましょう。

お尻へと垂れている髪

目にかかる髪の毛

髪の毛を目にかけることで、色っぽさやミステリアスな感じが出ます。ここではいくつかパターンを見ていきます。

前分けや M 字分けなど

目尻などに髪の毛がかかるパターンです。少しミステリアスな雰囲気が強くなります。その代わり、目尻が見えなくなるのでキリっとした強さのある感じは抑えられます。

片目隠し

どちらか片方の目だけを隠すパターン。前分けや M 字分けなど比べれば可愛さが上がり、ミステリアスさがさらに強くなります。片目だけが見えている状態はアンバランスな形なので、服や髪飾りでバランスをとると映える髪型になります。

上半分程隠し

目の上部に髪の毛をかけ、目の下部だけが見えているパターン。マンガなどでよく使われます、用途として顔を覗いたら美人というパターンが多いです。ギャップ萌えが生まれる髪型になり、イラストとして見た場合はインパクトが少ない印象です。

前髪がとても長いパターン

前髪がものすごく長くて、目が隠れているパターン。根暗なイメージが強くなり、髪の毛を手入れしていないので不衛生なイメージが強いです。髪を切ったりしてイメージチェンジするととても可愛くなります。前分けにしたり髪の毛を結んだりしてもそのまま使えるので応用性は高めです。

髪を一束だけ目にかける

細い一束が目にかかっているパターン。細い束は横髪から垂れてきたような演出ができ、横髪があればどの髪型でも使える表現です。瞳孔には基本的に被せず、それ以外に被せる形になります。アクセントを加えたいとき、雨に濡れていたり髪の毛が少し乱れたときなどにも使います。

M字分けの左右の髪を少し分けてかける

髪が一束だけ目にかかっているのとは異なり、真ん中の前髪から分かれている髪の毛が左右に垂れているパターン。これも瞳孔に髪の毛をかけるのはおススメしません。横髪から無理に引っ張っていないので自然さが強い表現です。少し長い髪のキャラであればよく使う手法になります。

目にかかる髪の毛を切る

本来は目にかかっている髪の毛を、目のアイラインでわざと切って目を強調する描き方。髪の毛よりも目を強く見せたいときに使います。ところどころ見せたりするのも良い表現です。ほかの描き方よりも少しだけ特徴的になります。

長い髪の毛の一束だけをかける

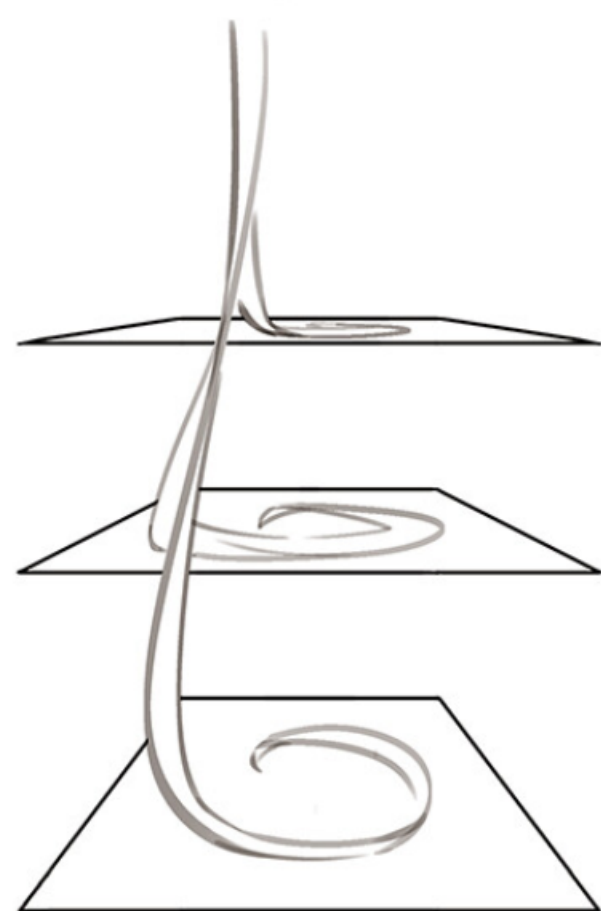
左側の目に髪の毛の一束が多くかかっているのがわかります。これも瞳孔にかけないのが望ましい描き方です。大人っぽさが出て、少しミステリアスな雰囲気が強くなります。暗い感じや強者感も出ます。一風変わった感じを出すときにも良い演出です。

床に垂れる髪の毛

床に垂れる髪の毛の表現方法を見ていきます。右図は、床に垂れる髪の毛を水平から斜めに視点を移動したときの変化です。角度によって見え方が違うのがわかります。

下図は、床に髪の毛を垂らしている女の子のイラストです。

垂れる髪との境目をなくし、表現方法の幅を広げて目がいくようにした

後ろ髪が前くることにより、ふとももが隠れる表現になる

散る髪の表現

床に垂れる髪の毛は散らし方も大切です。多少ばらつきはあるものの文字のＹのように枝分かれをしながら毛先はくるっと回っている表現がとても可愛く見えます。硬い表現をするよりは柔らかい表現をするほうが印象が強くなります。また、柔らかい表現にするメリットは、重力に逆らっていない分自由さが広がることにあります。

水に濡れた髪の毛

水に濡れた髪の表現をいくつか見ていきます。

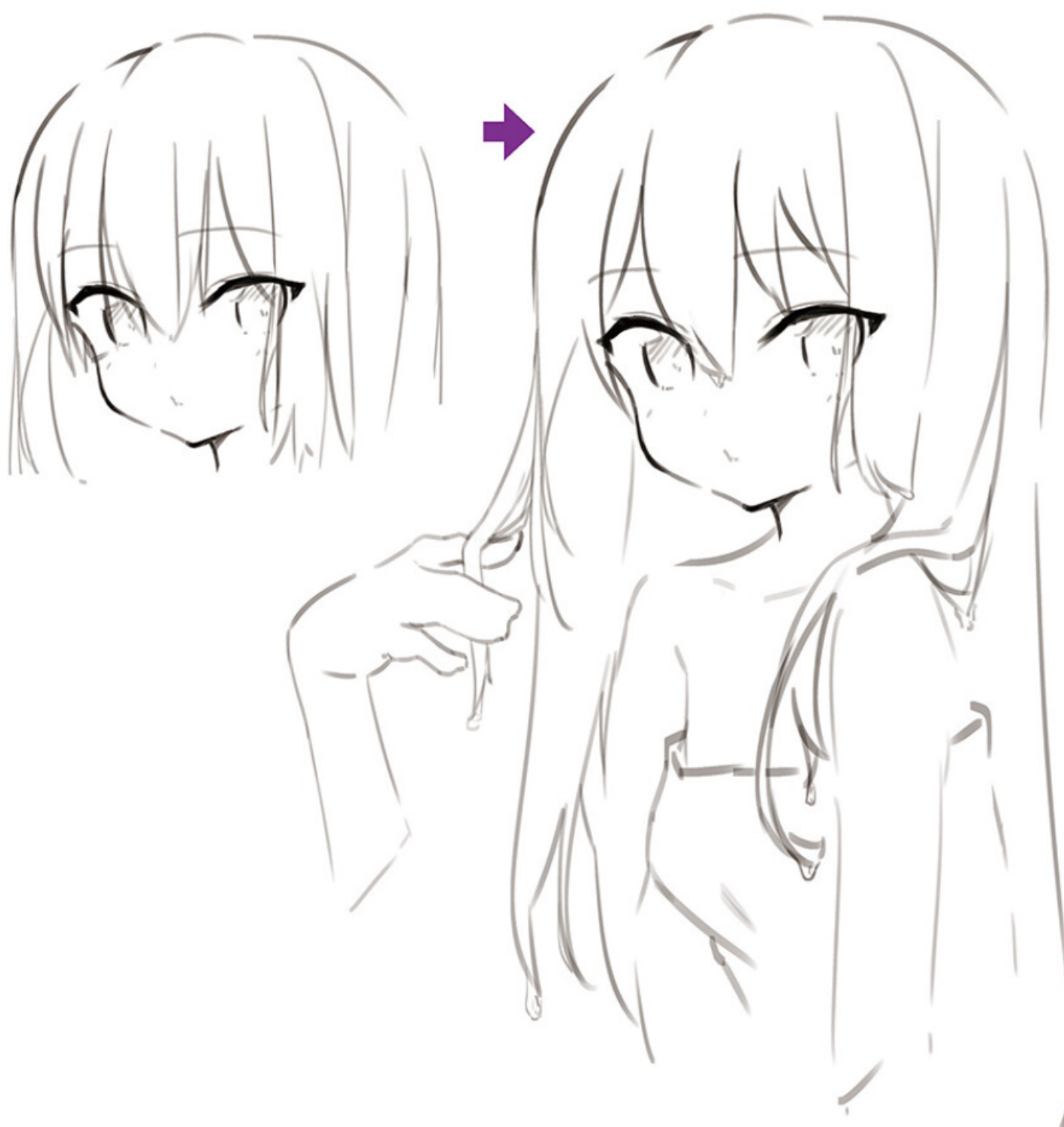
▽になるパターン

下図の左は水に濡れていない普通の髪の束です。下図の右はそれを単純に濡らしたパターンになります。基本的には▽になるように毛先がまとまります。

特殊なパターン

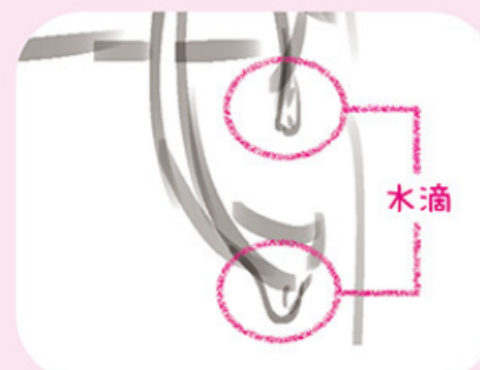
髪の毛の隙間をあけ、下図の左は毛先になるにつれて束が太くなる表現、下図の右は束が細くなる表現です。

応用

上の２パターンを参考にしてイラストを描きました。毛先を細くしてまとめるパターンを多く使っています。垂れた髪の毛も水に濡れるとまとまります。

POINT

左のイラストよりは髪の毛がまとまっているパターン。横幅を広くとる場合は、とくに注意しないと不自然さが際立ちます。

POINT

水滴の表現も色気を出すうえで大切です。

口にくわえた髪の毛

口に髪の毛を加える演出は、色っぽさを強調できます。

横髪をくわえる

自然に髪の毛をくわえやすいのは横髪です。色っぽい感じが印象として残ります。描くときは長さに注意しましょう。右図のように首を傾げている場合が、とくにくわえやすい構図になります。

後ろ髪をくわえる

後ろ髪を自然にくわえることはめったにないため、意図的な印象になります。そのためミステリアスさは減りますが、見せ方次第で妖艶さ、綺麗さを演出できます。

髪の毛をはらう

髪の毛を意図的にはらってなびかせる動作は、髪の毛を使った代表的な演出です。描く際のポイントを見ていきます。

髪の毛をはらう

髪の毛をはらう動作は、高飛車なキャラクターが良く使うイメージです。
髪の毛をはらったとき、一番外側の髪の毛は矢印のようなラインを描き、元の髪の毛の位置に戻ろうとする動きが働きます。それに合わせて内側になるほど髪の毛のカーブが目に見えて変わっていくのがわかります。これは手ではらう動作関係なく、髪の毛が風になびいたときも同じです。

はらったときの髪の毛の流れをわかりやすくした図。右側にいくほど元の形に戻っていく。図の矢印ラインを基準に描いていくととても可愛くなる

後ろ髪をはらう

後ろの髪の毛をはらう動作は、後ろ髪を整えたり、気持ちを入れ替えるシーンなどでよく使われます。
矢印のラインのように、頭のラインとはらわれて広がっているラインで凹凸の矢印ができていますが、これが描くうえで大事になります。
また、髪の毛をはらう強さによって広がり方も変わります。弱めではらう場合、右のイラストのように手に髪の毛が少し回り込んで見えます。強くはらった場合は、下図のように大きく回り込みます。

強くはらったときの手

03 その他の演出

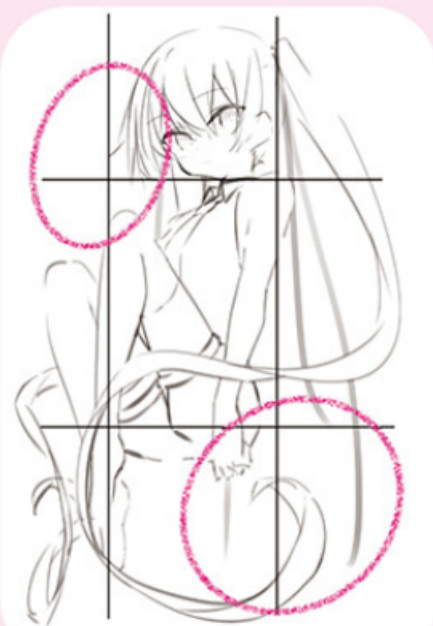
その他、髪の毛を使ったさまざまな演出手法を見ていきます。想像力次第でさまざまなことをできるのが髪の毛の魅力です。

髪の毛の流れで視線誘導

髪の毛の柔らかな流れをイラストの視線誘導として使う例です。右図はツインテールを左右とも同じ動きにさせて足先で交わる構図のイラストです。体よりも前に髪の毛がくることによって奥行きが表現され、そこに視線誘導されます。視線誘導の順番は顔→胸元上半分→ツインテール逆Ｓ字→ズボンといった感じです。もちろん服装に描き込みを増やせば服への視線誘導が強くなります。そういった場合は、服の描き込みに比例して髪の毛も描き込むとバランスがとれます。

蝶々リボンよりも紐リボンのほうが合う服装。また細い紐リボンは細長いツインテールにも合う

POINT

このイラストは、このままだと左上と右下が寂しいという印象になります。画面全体を＃をイメージして区分けし、寂しい部分に何か物を配置しても良いでしょう。寂しい部分を○で囲いました。

リボンの垂れ方はまっすぐおろすのではなく、少しカーブをつけると可愛い

巻き髪アレンジ

巻き髪はさまざまなアレンジができます。
下図は巻き髪の女の子を体育座りにさせたイラストです。今回は全体的にカールが強めのロングヘアにしました。巻き髪は色々なパターンで描いていますが、基本的には右図の二種類（くるりと巻かれている髪か螺旋になっている髪）になります。床に髪の毛がついているのもポイントです。

少し柔らかさを意識して前髪を描くことによって全体的に柔らかいイメージが強くなる

床についている髪の毛も巻き髪にするととても可愛い

一部だけ長い髪の毛

このイラストは、後ろ髪の一部が長く、それを下のほうで縛っているおさげツインテールになります。髪型がボブでもあり、ロングの良さも表現できる良いとこどりのデザインになります。髪の毛を縛っている箇所が上の場合は普通のツインテールでも良いですし、ポニーテールだったり、サイドテール、ハーフツインテールなど汎用性が高いのが特徴です。

POINT

「一部だけ長い」というのは横髪でも良いですし、ハーフツインテールのツインテールだけが長くてほかはボブというのでも良いでしょう。一部というのは二箇所ではなく一箇所でも良いですし、アレンジ方法はさまざまです。

ほっぺたにくる髪の毛

髪の毛をくるりとほっぺたの方向に巻く髪型。可愛い、綺麗どちらのキャラクターにも使えることが特徴です。顔という情報量が多い部分に髪の毛が追加されることで、顔への注目度がさらに上がります。3 つのパターンを紹介します。

外側から内側にカーブを描くような髪のパターン。とても簡単に可愛く描ける。慣れないうちは、太さを上から細い、太い、太いという順番にすると描きやすい

途中までは髪の毛の流れに沿うようおろし、内側にある髪の毛を少しだけほっぺた側にカーブさせるパターン。それほどの主張はなく、顔以外に印象を与えたいイラストなどに使う

手前に細い髪の毛があり、それに交差するように外側から髪の毛がもう一本内側にくるパターン。髪の毛をクロスさせることにより印象深さが増す

POINT

下図のように髪をメインで描くイラストであれば、ほっぺたにくる髪の毛は効果的です。ボサボサしている髪の描き方にも使えます。

髪の毛を引っかける

髪の毛を何かに引っかける演出です。２パターン紹介します。

天使の輪

右の図は、天使の輪を頭上に２つ浮かせ、それに髪の毛を垂らしたイラストです。天使の輪は浮かせるだけではなく、髪の毛を垂らせるものだと私は思っています。透けそうだったり、光や粒子などでも、髪を引っかけることができると認識を広げるとキャラクターデザインの幅も広がります。

羽

左図では、手前に骨の羽、奥に蝙蝠の羽を描いています。そこに髪の毛を引っかけました。髪の毛が普段引っかからないであろう箇所に引っかかっていることによりとても印象的になります。また、羽だけではなく髪の毛も増えることにより、羽単体だと描き込みがあまりできない箇所の情報量を増やせます。

蝙蝠の羽

骨の羽

水面に張りつく髪の毛

水中にいるキャラクターの長い髪の毛が水面に張りついているような表現です。イラストとして綺麗で映える表現ですが、現実にはこういった形にはなりません。イラストでは使いやすい表現のひとつになります。

POINT
イラストで描く際は、泡や水の流れの表現もあると良いでしょう。

髪の毛に属性を付与する

髪の毛で属性を表現することもできます。ここでの属性とは、例えば炎、水、土、植物（花）、雷、光、闇などといったもののことです。そういった属性をキャラクターデザインの一環として髪の毛で表現していきましょう。今回は炎属性を付与した髪の毛の例を２パターン紹介します。

右図は、髪の毛の先のほうだけを属性に合わせてメラメラ燃やしている表現になります。属性の付与度合いは20%くらいのイメージです。髪の毛に大きな動きがない場合、服装に描き込みがあるとバランスがとれます。

髪の毛の大半に属性を付与

下図は、髪の毛の大半に属性を付与している例です。髪の毛の 50 ～ 80%を炎にしています。炎の度合いが強いため線画を描き込む箇所が増えます。そのため、服や顔をあっさりめにすることによって髪の毛を主張することができます。

髪の毛で種族を表現する

髪の毛を羽や獣耳などに見立てることで、さまざまな種族を表現できます。

髪の毛で羽を表現する

右図は、髪の毛を羽に見立てました。種族的に鳥族をイメージしています。体育座りポーズをさせていますが、髪をなびかせた状態をイメージして羽を広げたりするのもとても魅力的です。髪の毛にメッシュを入れたり、差し色を入れても特徴的になります。

髪の毛で獣耳を表現する

右図は、髪の毛を獣耳に見立てました。矢印の部分に横髪と後ろ髪の間の髪の毛がありますが、これを獣耳として表現しています。獣耳の表現は各種髪型でも扱いましたが、ツインテールで猫耳などを表現しても良いでしょう。

髪の毛を変形／装備する

異界のキャラクターで髪の毛の形を変形させる表現です。変形させた髪の毛で攻撃や防御をしたり、空を飛んだり体を支えたりというキャラクター設定も良いでしょう。どこまで髪の毛らしさをつけるかでイラストの良さが変わってきます。

髪の毛を変形する

今回は、髪の毛をデフォルメが強めのコブラにしました。
髪の毛らしさが強く残っており、とても可愛いです。

変形したものが髪の毛の色に依存するかは、キャラの設定によって変わってきます。自分好みの設定をつけていきましょう。

髪の毛を装備する

髪の毛を装備し、それにより体の操作をサポートする表現。髪の毛で手や足を覆い、それを動かすことによって体を動かしているイメージです。元来の筋肉のみではなく別の力で体を動かすので無理な動きも可能にできるという設定です。また、鎧のように覆うことによって防御面を強くできます。

ほかにも髪の毛を自分や相手に使って糸人形のように操ったりなど、色々なキャラクターデザインを考えてみましょう。

COLUMN

特殊な髪の毛のアレンジ

特殊な髪の毛アレンジをAとBで分けて紹介します。これらもキャラクターに特徴をつけるためのアクセントとして加えると印象がガラっと変わるのでおススメの髪の毛の使い方になります。

Aの表現

左右にある細く生えている髪の毛。正面からは左右の幅のアウトラインがとれ、斜めから見ても可愛いという最強のハネ表現です。髪の毛によって横幅が増えて顔が丸くなるため、白銀比寄りになって可愛さが増します。

Bの表現

前髪から横髪へ流れる表現。横髪よりも上にあることが特徴です。主張が強くなりりつつ髪の毛のクロスする箇所が増えることにより､顔の印象が強くなります。私の場合､左右に使うことはあまりなく、片方にのみ使ってアレンジし、アシンメトリーにしています。
髪の毛は前髪よりも長いですが、これは横髪から多少ボリュームを得ているためなので、毛先は細くしましょう。リアルを意識する場合は、真ん中までは太く描いても問題ありません。

Chapter 4

髪の毛で魅せる構図

ここでは、髪の毛をメインに使った構図について解説していきます。柔らかく、変幻自在な髪の毛をフル活用することで、イラストを見る人の視線を巧みに誘導するテクニックを見ていきます。

01 髪の毛を使った構図の考え方

ここでは、髪の毛を全力で活かしたイラストの構図を見ていきます。構図の意図や視線誘導などについて詳しく解説していきます。

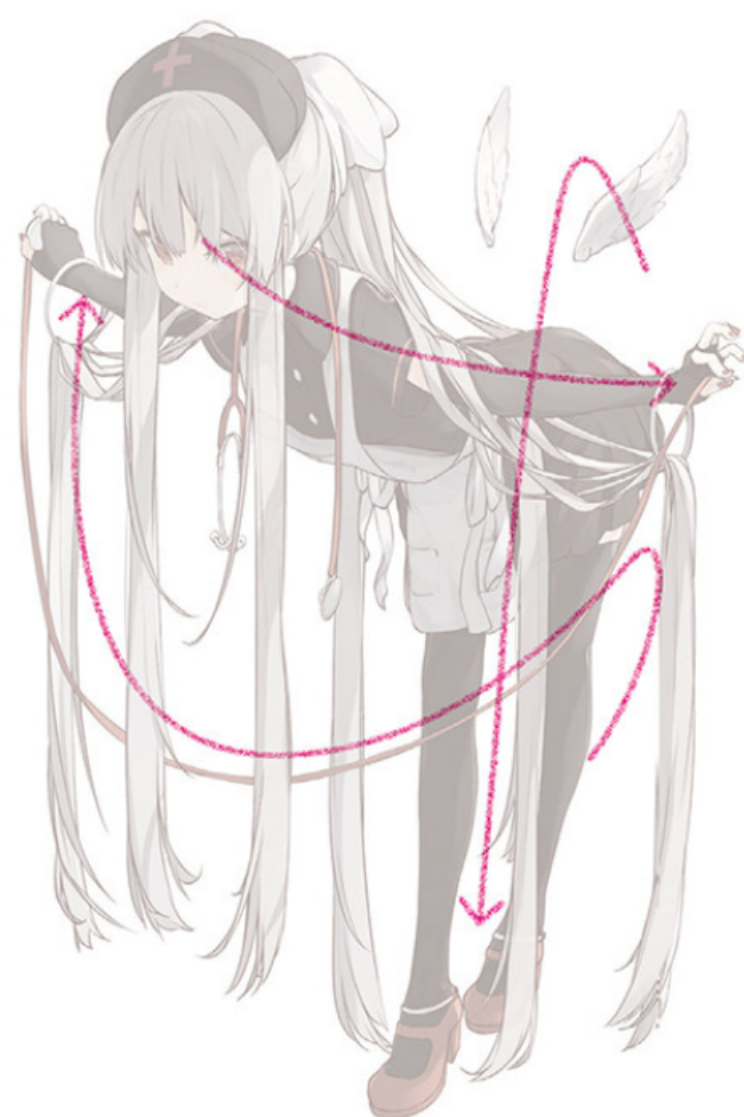
ナース+天使のキャラクター

ナース＋天使のキャラクターの構図や視線誘導などを見ていきます。

ラフです。ざっくりとしたイメージですが、この段階で描きたい構図が頭の中で完成していたので、このまま描き進める形になりました。

ラフにパーツ（腕、脚、羽、髪の毛）などを追加しました。
イメージが天使だったのは、構図の右上が寂しくなっていたのでしっぽか羽などを足したかったためです。可愛いのが羽だったのでこちらで描きました。
構図に合わせてキャラづけしたり、キャラづけに合わせてポーズを調整したりするのはラフや下描きの醍醐味です。

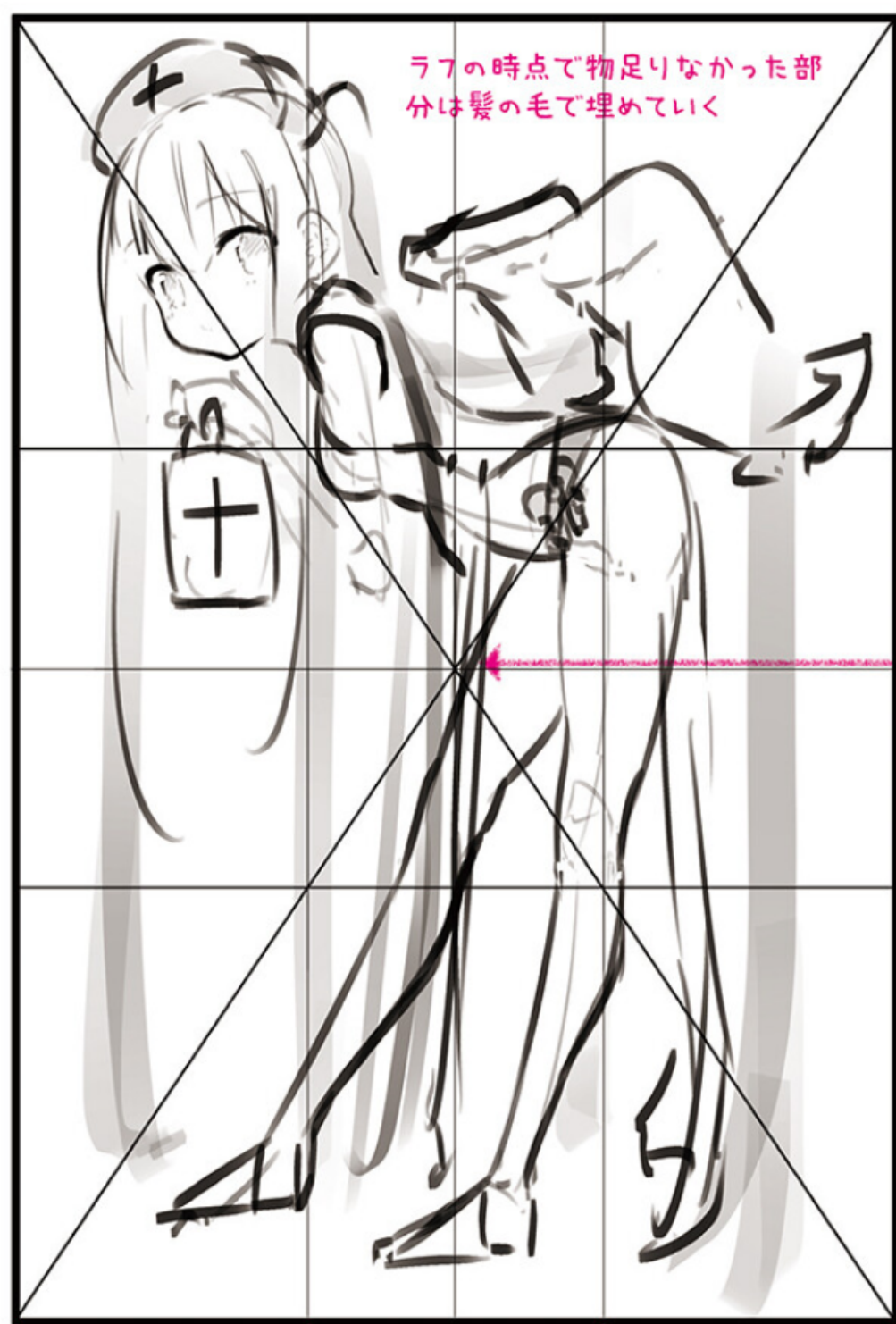
顔から手に伸びるラインは、目が右側を向いているのと腕に髪の毛の線画が多いので、手に視線がいった後に羽から脚、脚から手に持ったメジャーのカーブラインへ流れます。これで一周になります。見せたい場所を多くしすぎないようにしつつ、視線を一周させることで伝えたいポイント、そしてイラストの全体を見てもらえます。SNS でイラストを見た際に情報量が多すぎると見てもらえなかったりするので注意しています。

下描きの段階で視線誘導をある程度決めて線画や塗り、色で描き込みを調整して描くことを意識しています。

私は、イラストを塗ったりキャラクターデザインをする際はあまりカラフルにせず、色数を絞ることによって印象を操作しています。このイラストでいうならば黒と白がベースカラー、注目色の赤色を差し色として入れています。これによって色による視線誘導もできます。

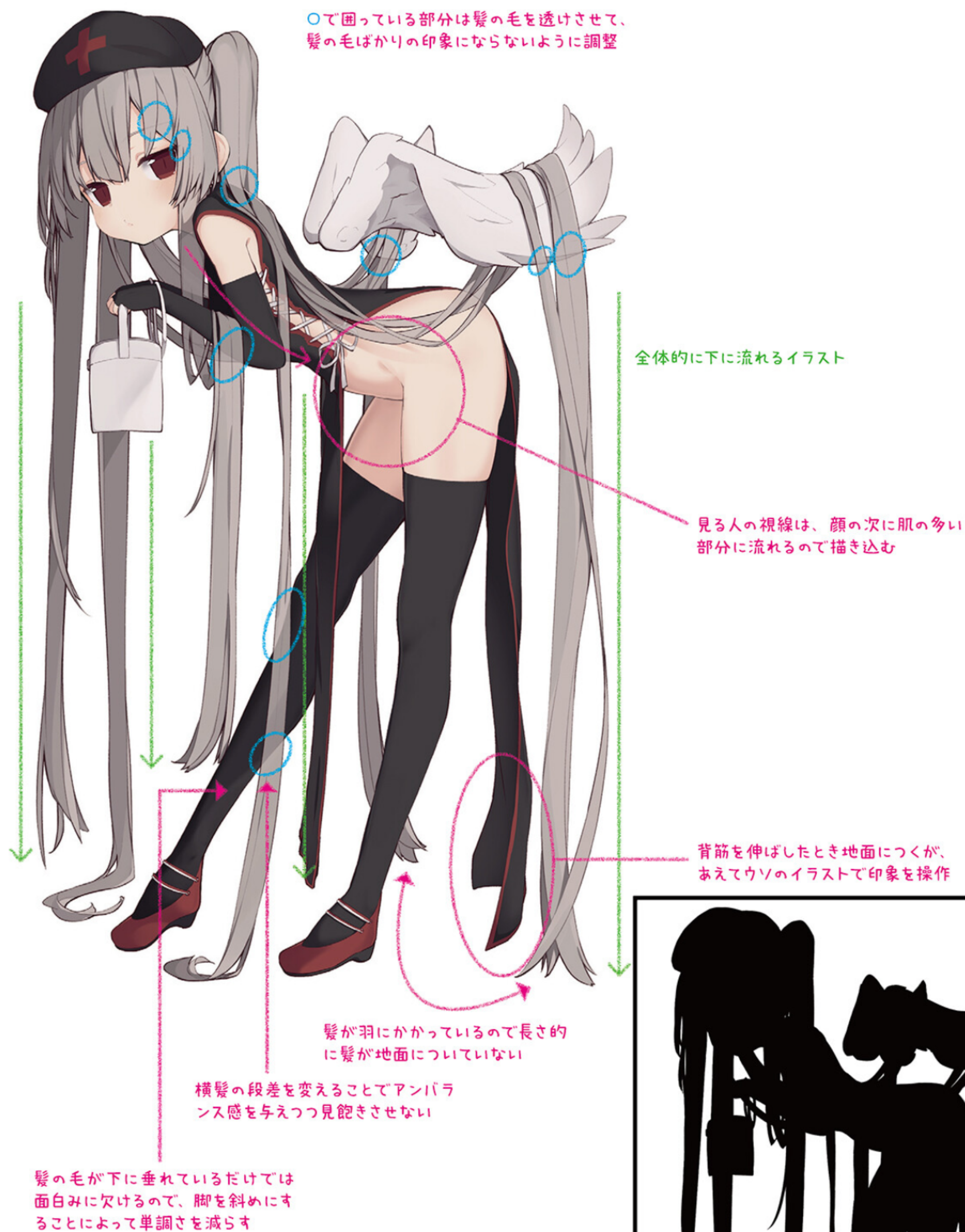
チャイナ服を着たナース+天使のキャラクター

前のページとは別のナース＋天使のキャラクターのイラストの構図や視線誘導などを見ていきます。

簡易的なラフを描きます。基本は棒人間でポーズを大事にしつつテーマを決めていきます。ナース＋天使、髪の毛を垂らすところは色々ありますが、羽から垂れるのを重視して考えました。

構図がざっくりと決まったら、枠に当てはめます。どのように魅せたいのか、どこでカットするのかなどを決めていきます。枠を当てはめたところ縦に細長くて寂しい感じがしたため、左下と右側全体に何かを追加したいと思いました。

今回は３分割法を使い、細かい要素を埋めていくと同時に視線の流れがスムーズになるように左下は描き込みを少なくしました。

基本的に視線誘導は、一方通行やばらけるよりは一周させてループさせることをメインに考えて描いています。また、一周させるときに全体を見てもらえるように描き込みを調整します。そうすることによって見る人に強く印象を与えられるイラストになると思っています。

３分割法とは、縦と横に３分割して画面を９等分し、それらの線上、もしくは線同士の交点上にイラストの重要な要素を配置してバランスのとれた構図を作る方法です。

シルエットにしてみました。こうして見ると垂れ方も太さも均一ではないのがわかります。左右の密度も適度に隙間が空いていて見応えのあるイラストになっています。

獣耳のキャラクター

獣耳のキャラクターの構図や視線誘導などを見ていきます。このイラストにラフはなく、下描きを一発で描いています。

下描き途中の段階。右上のスペースを埋めたいためしっぽを大きく描きました。服の線を減らした理由は、髪の毛の動きを見せるためです。そのまま下に垂れる髪の毛と腰に当たってハネる髪の毛がわかりやすい対比になります。今回は、獣耳の耳毛も髪の毛のようにしたいので、もふもふの毛を長めに設定しました。耳毛のもふもふも髪の毛なので髪の毛と描き方を変えるのも良いと思います。

ネクタイが重力に従ってまっすぐ垂れているのは、斜めに流れている髪の毛との対比として描きました。そのおかげで髪の毛が腰でハネている部分の主張をとても強くできました。

矢印のラインで視線誘導させる意識で描きました。
また、色味は黒がベースで肌の色は白すぎず黄色さが強いので肌の印象が強くなり、顔、腰、脚、しっぽの順で視線が流れるように調整しています。腰の印象を強くしたかったのでしわを細かくし、しっぽの印象が面積的に強すぎるので塗り込みを減らし、情報量の操作をします。これも同じく一周するような視線の流れを作っています。

○で囲っている部分が、塗りでもふもふ感を出した部分

耳の毛と髪の毛は、塗りで少しもふもふ感を出しました。
耳の毛の線画は髪の毛よりも減らして塗り重視にすることによって差を作りました。しっぽの塗りをとても単調にしています。

Ⓐ本来であれば、髪の毛は腰に当たることはなく下に流れてしまう。そのため、カーブせずに流れる髪の毛があるが、カーブを描きたいがためにウソを描いている

Ⓑ腰に当たって散っている髪の毛で円を描いているのはこだわり

座っているナース+天使のキャラクター

座っているナース＋天使のキャラクターの構図や視線誘導などを見ていきます。床に広がる髪の毛がポイントです。

矢印がいくつかあるが、何かしら引っかかっていたり、床についていたりするものをわかりやすく描いている。髪が、羽、足、股、腕輪、腕に引っかかって垂れているが、これらはただ普通に垂れて地面にある髪の毛よりも印象を強くするのが狙い

ちびキャラ

ナース＋天使のキャラクターをさらにデフォルメしてちびキャラにしました。こちらの構図や視線誘導などを見ていきます。

ツインテールの髪の毛が腕輪に引っかかるように描きました。こうすることでポーズと髪が組み合わさって魅力が増します。このキャラクターは落ち着いたキャラクターなので、内側に垂れて髪の毛のハネがないように描き、活発ではなく、落ち着いた印象にしました。

ちびキャラを描くときは等身大と比べて髪のデフォルメ度も強めにするとSDキャラクターの良さが引き出されます。
私のちびキャラの塗り方は、手前は明るく、奥は暗いという意識で描いています。

髪の毛を使ってパンツを隠している。見えないことを髪の毛で自然にしている。見えないからこそ、見る人の想像力が働く良さもある

COLUMN

線画の描き込みの差

同じイラストでも線画の描き込みでどれほどの差が出るのか見ていきましょう。

描き込み少なめ

描き込みの比重が左に寄っているのがわかります。また、線画の太さがばらついています。塗りを単調にしたいと考えたときに、描き込みが少し足りないので、線画を描き込んでバランスを持たせます。

描き込み多め

バランスを持たせるために描き込みました。描き込みによって印象が強くなっています。線画の太さを調整して、まとまりをつけています。太さが均一にばらけることによって綺麗に整いました。

Chapter 5

髪の塗り方

髪の毛は、色の塗り方でもさまざまな表現ができます。ここでは、髪の毛の塗り方、パターンを解説していきます。
なお、色を塗るためのペイントソフトは「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX」を使っています。本書で紹介するブラシツールのダウンロードもできます。また、カバーイラストの簡単な解説もしています。

01 髪塗りで役立つブラシツール

塗りの解説に入る前に、CLIP STUDIO PAINT PRO/EX で使えるブラシツールを紹介します。

ブラシツール（カスタムブラシ）

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX で髪の色を塗る際に役立つブラシツールを紹介します。

Paryi_a

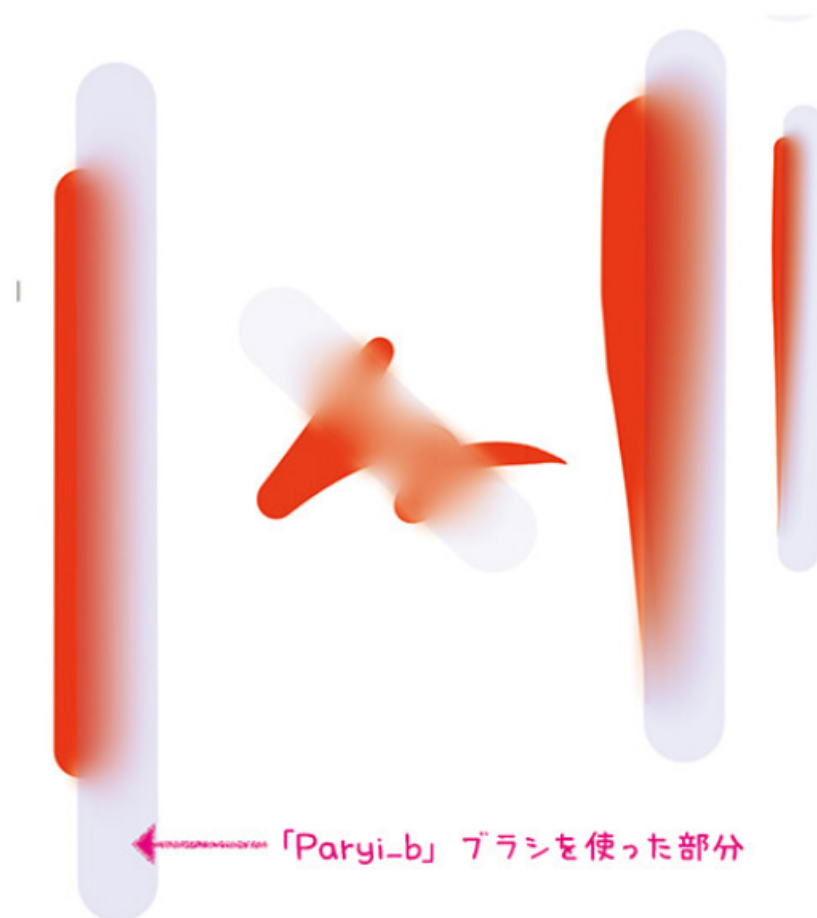
ぼかしの一切ないブラシ。ぱっきりとした塗りができます。塗り以外にも消しゴムとしても良く使います。「手ブレ補正」は、自分にあった設定にしましょう。私は「6」にしています。

「手ブレ補正」の設定

POINT

ブラシを消しゴムとして使用したり、不透明で描く場合は、カラーパレットの市松模様の部分を選択します。

Paryi_b

ぼかすためのブラシです。なぞった部分をぼかせます。右図ですと、薄く青くなっている部分がこのブラシを使った部分です。「Paryi_a」ブラシのようなぱっきりとしたブラシと組み合わせて使うことがとても多いです。

ペイントソフトは「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX」を使っています。CLIP STUDIO PAINT は、公式サイト（https://www.clipstudio.net/）で無料体験版をダウンロードできます。無料体験版は、試用期間が決まっています。

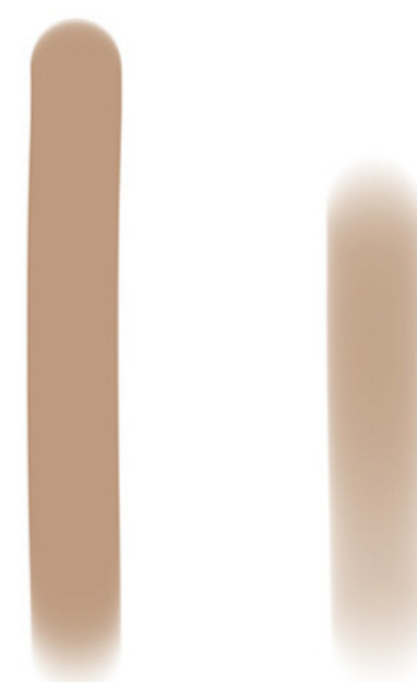
Paryi_c

少しぼかしながら描ける水彩ブラシです。塗り方や絵柄によって使う場面を変えます。

Paryi_d

強くぼかしながら描ける水彩ブラシです。このブラシのサイズを大きくすることにより、理想のエアブラシになります。また、水彩ブラシなので硬い感じにならず、イラストへのなじみが良くなります。

Paryi_e

かなりぱっきりとしたブラシですが、筆圧を弱めることで強くぼかすこともできるブラシ。とても使い勝手が良いです。

POINT

ぼかしの強い水彩ブラシは、ブラシサイズを小さくするとぱっきりとした感じが増します。塗り方を少し変えたい場合は、ぼかし加減の異なるブラシをいくつか使いながら臨機応変にブラシサイズを変えることで気に入ったぼかし感にできます。

ここで紹介しているブラシツールとp.149で紹介しているカバーイラストのCLIPデータは、本書の特典としてダウンロードできます。本書のサポートサイトにアクセスして、「サポート情報」の「ダウンロード」のリンクからダウンロードしてください。

本書のサポートサイト：https://isbn2.sbcr.jp/07166/
パスワード：kamino152

02 基本的な塗り方

基本的な髪の塗り方を解説していきます。使うブラシごとにいくつかのパターンを紹介していきます。

下地に明るい色を塗り重ねる塗り方

下地に明るい色を重ねていく方法。ここでは、「Paryi_a」と「Paryi_c」ブラシを使って塗っています。

1 「Paryi_a」ブラシを使い、ベタ塗りで光の当たるところをざっくりと決めました。これに従って細かく塗っていきます。

1　2　3

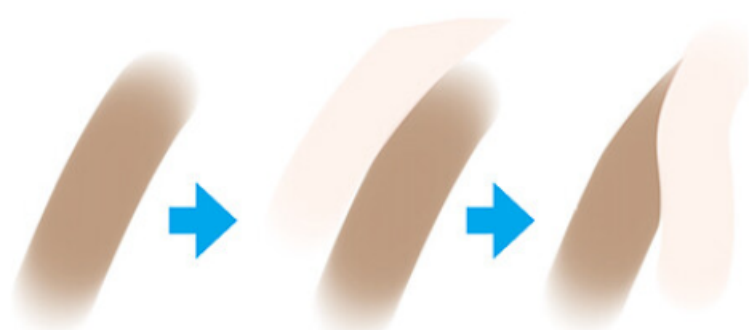
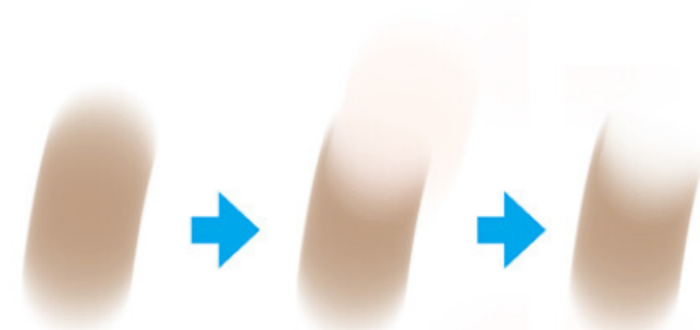
2 「Paryi_c」ブラシで明るい部分をギザギザになるように塗ります。上の 1、2、3 のように 1 から 2 のように削って 3 を足すという描き方が多いです。矢印が左に伸びていますが、右の光が濃く、左にいくにつれて色が薄くなっているのがわかります。強いハイライトなので差をつけるととても印象的になります。

3 少し暗めの光を入れます。これを追加することにより、ベタ塗り感が減ります。また、髪の毛に立体感が増えます。反射光やリムライトのような塗りを意識しました。

左から順に、塗った部分を削ったり塗り足した図です。塗りも削りも同じ「Paryi_c」ブラシを使っているので違和感がありません。

4 手順2と手順3を合わせて完成です。合わせることでのっぺりとした感じが減り、立体感が強くなりました。また、描き込みが増えたことで髪の毛の主張も増えています。散る髪も四本追加しました（横髪に三本、前髪から横髪にかけて一本）。こういった塗り方は情報量が細かいため、色の情報量も増やすと調和がとれます。

ブラシの組み合わせで塗りの印象を変える

同じブラシでも他のブラシとの組み合わせ方で塗りの印象は大きく変わります。下記イラストのA、B、Cの場所の塗り方を見ていきます。「Paryi_e」ブラシにほかのブラシを組み合わせてみます。

Aは、「Paryi_e」ブラシで塗り、同じブラシを消しゴムとして使用する

Bは、「Paryi_e」ブラシで塗り、同じブラシを消しゴムとして削る。このとき左側を少しだけ残す。下部を「Paryi_d」ブラシでさっと削る

Cは、「Paryi_e」ブラシで塗り、「Paryi_c」ブラシを消しゴムとして使用してぼかしながら消し、下部を「Paryi_d」ブラシでさっと削る

影とハイライトを入れる塗り方

明るい下地に影となる暗い部分とより明るいハイライトを入れる塗り方です。まず、大きな影を二種類入れます。横髪が薄い影、前髪の上あたりは濃い影になります。これらの影は少しぼかせる「Paryi_c」ブラシで塗りました。その上にベースカラーもしくは少し明るい色を入れてツヤ感を出します。ハイライトはぱっきりとした「Paryi_a」ブラシで描くことにより、ぼかした影との調和がとれます。

1 下地の上に暗い色で影を描きました。光は別のレイヤーに下地と同じ色で塗りました。消しゴムで削るときのブラシサイズは、影を塗るときよりは小さめにします。

暗い影のレイヤーは非表示にしている

2 少し寂しかったので影を追加しました。薄い影を入れることで情報量が増えます。

暗い影のレイヤーは非表示にしている

3 下地より明るい色でハイライトを追加しました。影をぼかしているのに対して、ぱっきりとしたハイライトを入れることによって印象を強くしました。少しだけぼかすのもありです。

4 手順 1 ～ 3 を合わせて完成です。目と肌を塗り込んでいないので髪の毛に視線がいきます。ツヤ感もありつつ明るすぎない印象的な塗りになります。

その他の塗り方

その他、髪の塗り方のパターンを見ていきます。

Ⓐ 髪の毛のカーブの頂点に光を入れる塗り方

髪の毛のカーブの頂点に光を入れる塗り方です。よく見られる手法です。ぱっきりとした線で塗ります。描き込みが少ないため、その分光の形を工夫することにより単調なイラストではなく綺麗なイラストに見えます。

Ⓑ 薄い影の上に光を追加する塗り方

大きく薄い影をつけ、その上に光の線を追加する塗り方です。髪の毛のカーブの頂点に細かい線をいくつか追加したイラストになります。髪の毛全体が暗い中に明るい線を入れるので、全体的に明るい印象を与えます。

Ⓒ 光を追加しない塗り方

光のない塗り方です。イラストとしての仕上がり感が減りますが、その分影にグレーを含ませることによりマットな印象を与えます。また、線画の印象が強いイラストにはこのような塗り方もありです。髪の毛に光がない場合、肌や服にも光を入れないほうが良いでしょう。統一感が出ます。

COLUMN

使っている水彩ブラシの調べ方

水彩風の塗りがしたいものの、使っている水彩ブラシがわからないという場合があります。にじませ方はぼかしを使ったりすれば似たようにできますが、ぱっきりとした感じがわからないという方が多いようです。そういったときのブラシの調べ方を紹介します。

参考にしたいイラストを用意

参考にしたい好みのイラストを用意し、A4、350dpi のキャンバスにコピー＆ペーストしてサイズを引き伸ばします（画質が悪くなりすぎないように注意）。
ここから自分の使っているブラシと参考にしているイラストのブラシの違いを探っていきます。

色はスポイトツールで抽出

塗りながらブラシを探る

ここでは同じ線画を「Paryi_c」ブラシで塗りながら、元イラストと比べることでブラシの設定を探っていきます。上のイラストに比べて前髪の塗り方が変わっていますが、違和感は少ないでしょう。これは、どの程度ぼけているのかを観察して塗っているためです。
元イラストはぱっきりとしたところもありつつぼけたところもある塗りです。参考にするには意地悪なイラストになっており、どちらの塗りもやりたければブラシを二種類作ってしまえば良いですが、設定済みのぼけたブラシのサイズを下げてぱっきりさせるといった方法もあります。
このイラストで使われているブラシは「Paryi_c」ブラシよりもぱっきりしているもののぼけた感じは抜けていないので、ツールの「硬さ」の設定を変更して近づけていきます。

硬さ

クリックするとより細かい設定ができる

これで設定の近いブラシができました。

ほかにもお好みで色々と設定を調整し、自分が使いやすいブラシを作ってみましょう。

テールは「Paryi_d」ブラシで塗ったが、失敗。適度にぱっきりとしていて可愛かったものがぼけすぎていて違和感が強くなっている。この場合何が原因か考えてブラシを調整する必要がある

この手法は髪の毛だけではなく服、肌の塗りその他さまざまな研究に使えます。注意点は、ブラシが同じといっても線画のバランスの差や塗り方に色の置き方などは本家のイラストには及ばないということです。あくまで勉強の一環として取り組んでいきましょう。絵柄は無理につけるものではなく、自然に出る癖があなたの素敵な絵柄になります。焦るかもしれませんが、ゆっくりと頑張りましょう。

COLUMN

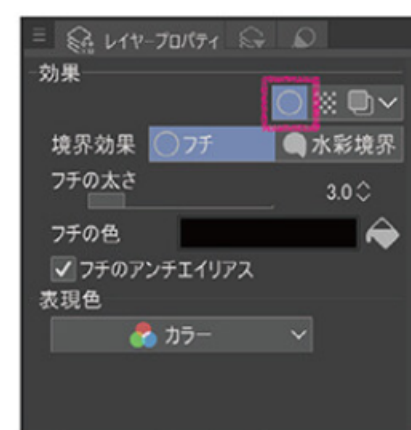
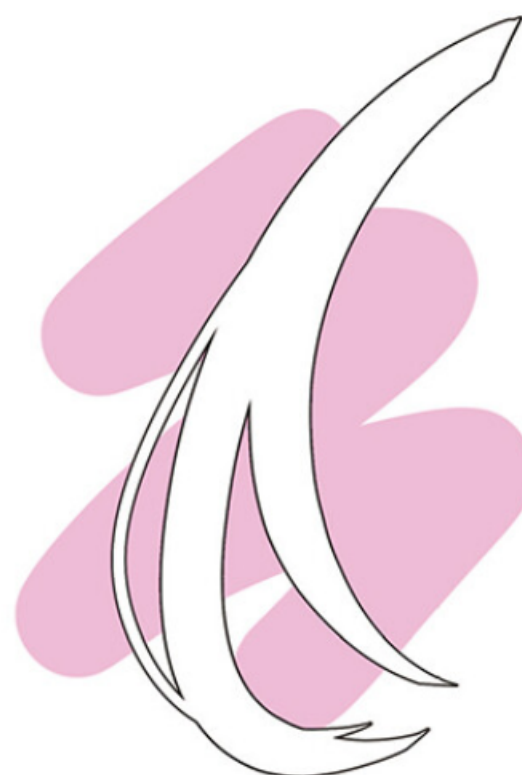
塗りから線画を抽出する

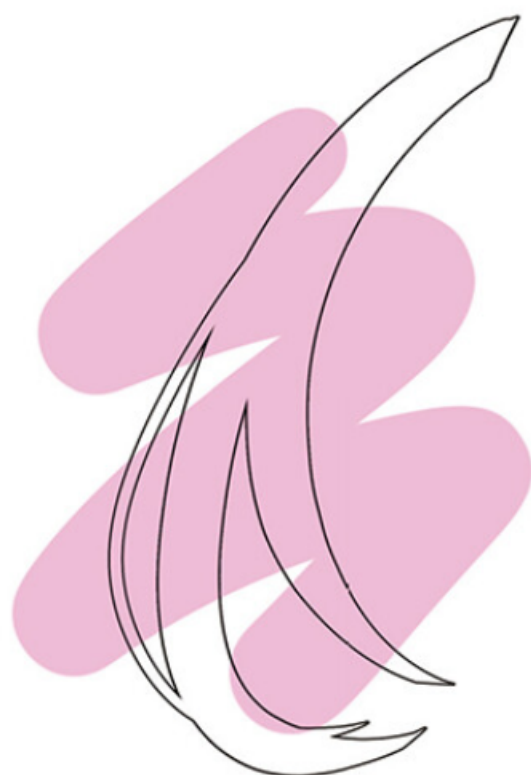
後ろ髪などでよく使う描き方です。

手順 1

先端が尖っているブラシで髪の毛をイメージしてシルエットを描きます。

手順 2

レイヤープロパティの［境界効果］という項目をクリックしてフチの色を黒に決めます。
ピンクで塗ったところは白に塗り替えます。その後の処理のために、新規レイヤーと結合します。

手順 3

［編集］メニュー→［輝度を透明度に変換］をクリックすると白色だった部分が透明になります。これで髪の毛のフチが完成します。

手順 4

あとは描き込むだけですが、通常の線画と比べるとブラシによっては違和感が出ることもあります。その場合は透明度を下げて、描き込み直すことがあります。特殊なブラシを使った線画の場合は差が出たりしますが、境界効果で抽出した線は強弱もなく機械的な線なので私はよく描き直します。髪の毛と肌の塗り方が厚塗りとアニメ塗りと別々であると違和感がでるのと同じ理由です。

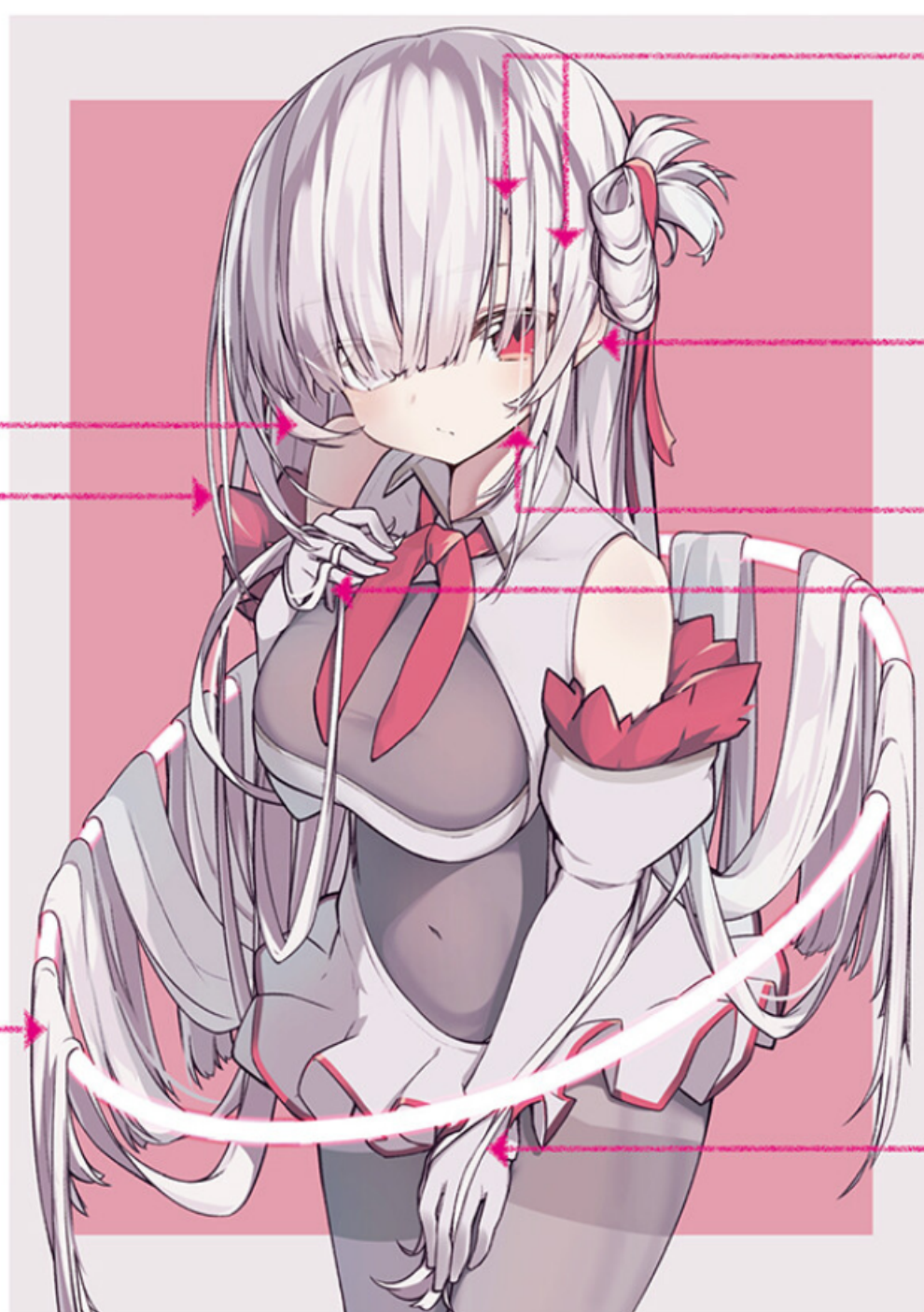
ブラシが異なると違和感になる

03 カバーイラストについて

ここでは、カバーイラスト制作において意識した点を解説していきます。

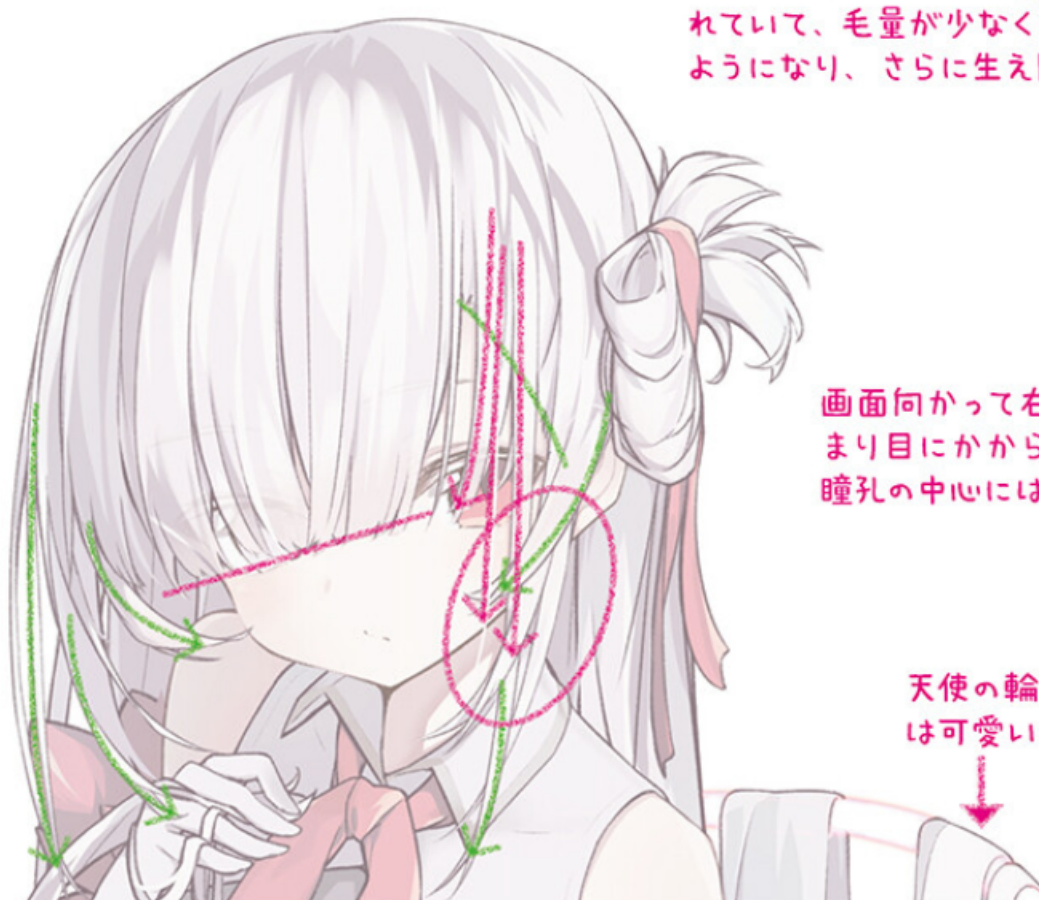
カバーイラストのポイント

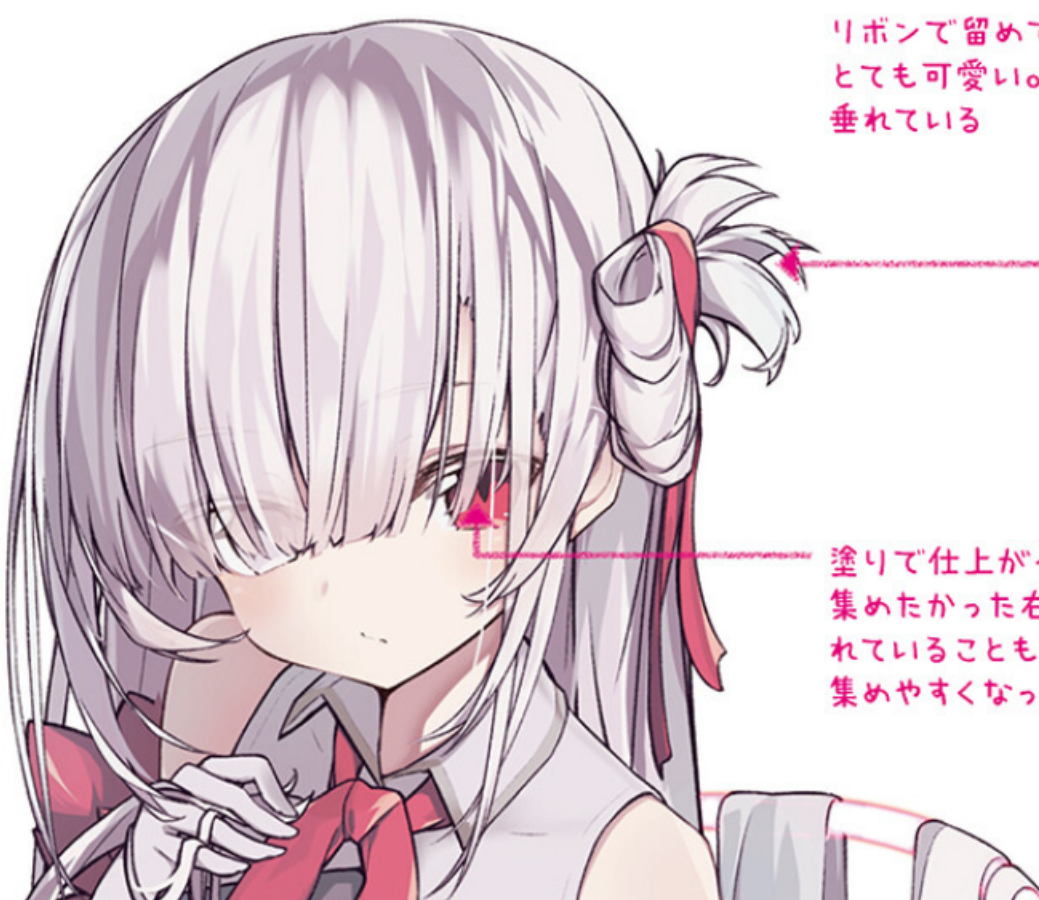
ラフから描きます。額縁のようなものをつけているのは、完成を想定しやすくするためです。今回は髪の毛をとても重要視する書籍だったので、髪の毛にアレンジをいかに多くつけるかを重点に考えて描きました。ラフの時点で髪の毛の８割が目にかかるのは想定しており、この段階で全体的にアレンジが加わっているのがわかります。右上、左上がとても寂しい感じになってしまっていますが、タイトルが入る想定で文字を追加することで気にならなくなりました。
ラフでは前髪の描き込みが少ないのもわかります。これらは線画の段階で描くことにより髪の毛の自然さを強く印象づけられます。ラフの線をなぞろうとすると線が硬くなりやすいのと、ラフの段階で線が多いとどこに線を引いていいのかわからず迷うことがあるという理由もあります。

下のイラストは完成イラストですが、どういった点を意識して描いたのかを紹介します。

カバーイラストの描き方／塗り方

カバーイラストをどのように描いたか解説していきます。

描き方

髪の毛を中心にどのように描いたのかを見ていきます。

塗り方

光が強めのイラストにしました。カバーイラストなので印象を強く与えるために色味は仕上げで全体的に濃くしました。

10時間超の工程を早送りでまとめたメイキング動画を下記URLで確認できます。カバーイラストの作画の流れがわかります。また、レイヤー付きのカバーイラストデータ（CLIPファイル）は、p.141の方法でダウンロードできます。

・動画URL：https://movie.sbcr.jp/pzkk/

COLUMN

髪の毛と光の当たる場所

基本的に髪の毛はカーブしており、その頂点に一番光が当たっています。髪は細かい毛の集合体なので、塗りでギザギザに表現する場合は、それのデフォルメという認識です。また、丸い影の場合も髪の毛がデフォルメ強めで表現されるものになります。絵柄や塗り方によって光の表現が違うのは見ていて楽しいです。

右図に赤色と紫色の丸がありますが、光源の場所を示しています。高さ、角度によって光の当たり方が変わります。これは肌、服も同様に変わるので注意しましょう。

光がどうなっているのか知りたい方は、MMD（MikuMikuDance）やUnity、Unreal Engine などで 3D キャラクターを配置して光の設定をして確認してみましょう。直接光、反射光、リムライトなどライディングに関して詳しく知りたいという方は専門書をお買い求めください。

髪の毛は顔に沿って円形になっていることが多い。それに合わせて光も描く

縦のラインの光

髪の毛に縦のラインの光を入れるパターン。右側から光が当たっている想定で描いているので、右側の光量が多く左にいくにつれて光の量が少なくなっています。それにより、どこから光がきているのかがとてもわかりやすくなります。

逆光の場合は、左側にもアウトラインに沿って光を入れますが今回は逆光ではないので右側だけになりました。

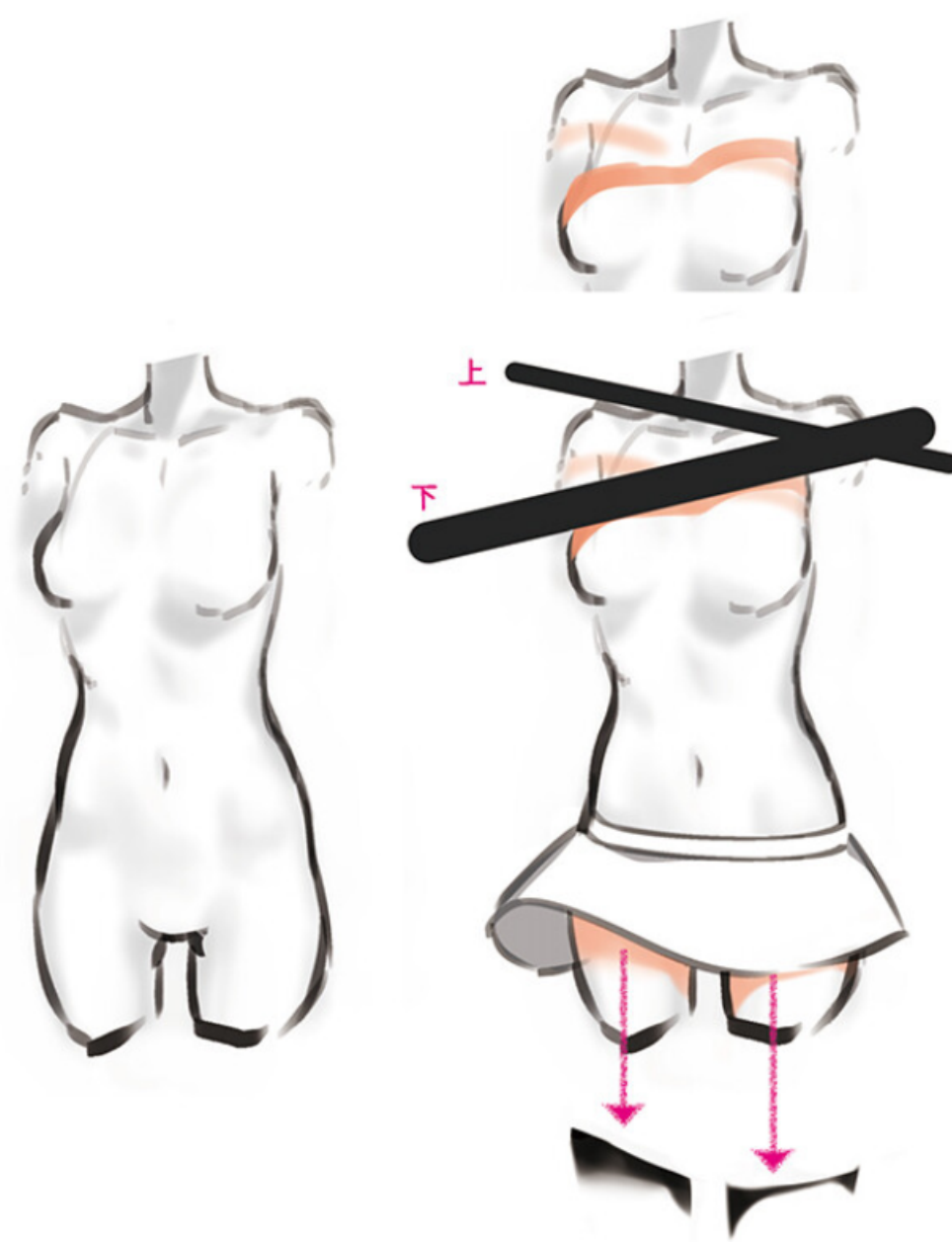
横のラインの光

髪の毛に横のラインの光を入れるパターン。右上から光が当たる想定で髪の毛のカーブの頂点に光のラインを描きます。イラストによっては頂点の位置から多少上下させたりします。これを細くしたり、上下にギザギザしたり、点々にしたりなど、描き方によって印象が変わるものになります。絵柄に合わせた描き方を見つけていきましょう。

COLUMN

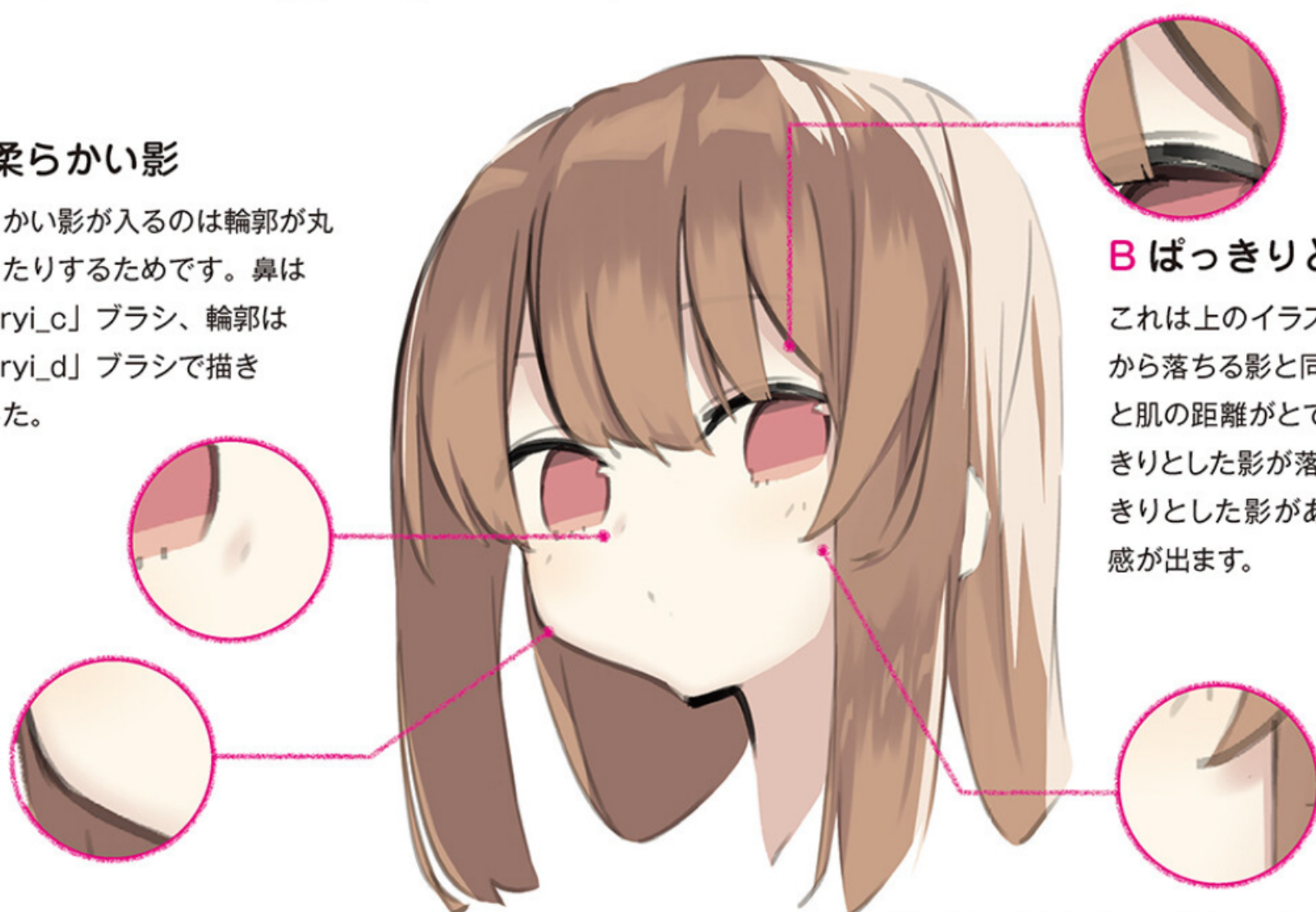
肌の簡単な塗り方

体の塗り

右図の胴体は上と下の交差させた二本の棒によってできた影をイメージしています。上にある棒は体から離れている遠くにあるものでできる影なのでぼけます。下にある棒は近くにあるものでできる影なのでぱっきりとします。塗りの際にブラシの使い分けをすることをおススメします。
また、輪郭が柔らかく丸いものは柔らかい影がつきます。体の筋肉表現などの影が柔らかく、丸いのは、そういう理由です。下半身にはスカートを追加しています。右側はスカートと肌が近いので濃くぱっきりとしていて、左側はスカートが脚から離れるにつれてぼけているのがわかります。スカートとの距離感で影の表現を変えています。
これらはぼかしを使う場合なので、この塗り方をした場合は服なども同じ塗り方に統一しないとスカートと体の塗りの統一感がとれず、イラストとしての完成度が落ちます。なるべく塗り方の統一しましょう。

顔の塗り

顔の塗りをA、B、Cの三箇所の塗り方で見ていきます。

A 柔らかい影

柔らかい影が入るのは輪郭が丸かったりするためです。鼻は「Paryi_c」ブラシ、輪郭は「Paryi_d」ブラシで描きました。

B ぱっきりとした影

これは上のイラストにある下の棒から落ちる影と同じ原理で髪の毛と肌の距離がとても近いのでぱっきりとした影が落ちています。ぱっきりとした影があるとデフォルメ感が出ます。

C 少しだけぱっきりとした影

これは「Paryi_c」ブラシで描いたものです。肌と髪の毛の距離が少し空いているのでぱっきりとした感じを残しつつぼけた感じもあるブラシを使っています。

以上のように場所によって塗るブラシを使い分けています。一部だけぼけた感じがほしいというときは、「Paryi_b」ブラシのようなぼかしツールで解決したりします。

著者紹介

Paryi（パリィ）

キャラクターデザイナー。
多様なジャンルのキャラクターデザインに携わる。
Twitter にはオリジナルキャラクターイラストなどで 1 万 RT 以上超えるものが多数。
Live2D を使用した GIF イラストを得意としている。

Twitter：https://twitter.com/par1y
pixiv：https://www.pixiv.net/users/30816400
bilibili：https://space.bilibili.com/1576121

■カバーデザイン
西垂水敦（krran）

■本文デザイン・組版
広田正康

■動画制作
伊藤孝一

■編集補佐
新井智尋（株式会社レミック）

■企画・編集
難波智裕（株式会社レミック）
杉山聡

■特典について
カバーイラストの CLIP ファイル、CLIP STUDIO PAINT PRO/EX のブラシファイルは、本書のサポートページで配布しています。詳しくは p,141 をご確認ください。またメイキング動画については p.149 で紹介しています。

本書のサポートページ
https://isbn2.sbcr.jp/07166/

Paryiが全力で教える「髪」の描き方
ヘアスタイルにこだわる作画流儀

2021 年 7 月 21 日　初版第 1 刷発行

著　者　Paryi
発行者　小川 淳
発行所　SB クリエイティブ株式会社
〒 106-0032 東京都港区六本木 2-4-5
https://www.sbcr.jp/
印　刷　株式会社シナノ

Printed in Japan　ISBN 978-4-8156-0716-6